

LA II GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DEL CAPITÁN AMÉRICA



**Universidad
de Navarra**

Roberto García Elizalde

Trabajo de fin de máster

MUP 2020-2021

Pamplona, 30/05/2021

Tutor del trabajo el profesor Francisco Javier Caspistegui

RESUMEN

En este trabajo nos centramos en elaborar una unidad didáctica bajo el título de “La II Guerra Mundial a través del Capitán América”. En ella se pretende elaborar un tema que no se salga del marco establecido por el currículo para el curso 4º ESO, pero utilizando fuentes dentro de la cultura popular, buscando así dar un nuevo enfoque a través de las viñetas de los cómics del Capitán América en 1941. A lo largo de este proyecto trabajaremos sobre quién y qué representa dicho personaje, su contexto sociopolítico y quiénes fueron sus creadores, dentro de un marco general como es la II Guerra Mundial que se está produciendo en Europa.

Con dicho trabajo trataremos de aplicar nuevas maneras de aprender Historia con otras fuentes documentales, como son los cómics, e introduciendo otro tipo de elementos como el cinematográfico a la hora de presentar al personaje. Además, se pretenderá elaborar actividades de aprendizaje ligadas al tema para sacar el mayor partido posible a los materiales de los que disponemos.

Palabras clave: II Guerra Mundial, viñetas, unidad didáctica, Estados Unidos, Capitán América, evaluación, actividades, Timely Comics, Marvel, Historia, Jack Kirby, Joe Simon, Martin Goodman.

ABSTRACT

In this work we focus on developing a didactic unit under the title "World War II through Captain America". It aims to elaborate a theme that does not go beyond the framework established by the curriculum for the 4th ESO course, but using sources within popular culture, thus seeking to give a new approach through the vignettes of the comics of Captain America in 1941. Throughout this project we will work on who and what this character represents, its socio-political context and who were its creators, within a general framework such as the Second World War that is taking place in Europe. With this project we will try to apply new ways of learning history with other documentary sources, such as comics, and

introducing other types of elements such as the cinematographic when presenting the character. In addition, it will be intended to develop learning activities linked to the subject in order to get the most out of the materials available to us.

Keywords: World War II, cartoons, didactic unit, United States, Captain America, evaluation, activities, Timely Comics, Marvel, History, Jack Kirby, Joe Simon, Martin Goodman.

ÍNDICE

1. Introducción
 - Presentación del trabajo
 - Planteamiento del trabajo
2. Contexto e historia sobre el Capitán América
 - El cómic y la evolución de la editorial, de *Timely Comics* a Marvel.
 - Un héroe americano, nacimiento del Capitán América.
 - Contexto social, aislacionismo frente a intervencionismo.
3. Introducción del contenido en el currículo
 - Situación dentro del currículo
 - Objetivos y competencias
4. La II Guerra Mundial a través de las viñetas del Capitán América
 - Justificación y contextualización
 - Objetivos, metodología y competencias
 - Cronograma de la unidad didáctica
 - Desarrollo de actividades
 - Exámenes
5. Solucionario
6. Conclusiones
7. ANEXO – Recursos empleados
8. ANEXO – Intereses del alumnado
9. Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Presentación del trabajo.

La II Guerra Mundial es un tema recurrente para la investigación y el estudio de la actualidad y de los más atractivos a la hora de trabajar en el aula. Quizás sea por la relativa cercanía cronológica a los hechos ocurridos, mediados del siglo XX, y a la acción que desprenden las guerras en la historia. Por tanto es un tema muy trabajado no solo dentro del aula, sino que se han realizado numerosas producciones cinematográficas, novelas, videojuegos y demás, sobre este acontecimiento histórico. Mi objetivo es dar un nuevo enfoque a la hora de ver la II Gran Guerra, de tal modo que veamos acompañándonos de las viñetas del Capitán América esta lucha contra los totalitarismos.

Los cómics son una fuente más a la hora de trabajar una época histórica, poseen un evidente componente literario pero además se incluye un fuerte componente visual que da mucho juego a la hora de trabajar la asignatura y hacer posibles relaciones directamente con las imágenes y el tema a tratar. Con este trabajo busco salir de las fuentes convencionales y a su vez trabajar dicha unidad desde un enfoque que hoy en día atrae a los jóvenes, así elaboraremos una unidad didáctica que mezcle y que relacione, lo tradicional con un carácter novedoso como es lo que propongo.

Mi decisión sobre tomar como referencia al Capitán América viene de dos motivos, el primero es que en mi trabajo de fin de grado, durante el último año del Grado en Historia, elegí como tema la propaganda política en los cómics del Capitán América en los años 1941 a 1942, es aquí donde aprendí muchas cosas acerca de la relación del personaje con la II Guerra Mundial, lo que significaba para los Estados Unidos el superhéroe y la historia que envuelve todo ello. Como segundo motivo, considero que es un tema atractivo y actual, teniendo en cuenta que la compañía Marvel Estudios, quien se encarga de producir tanto cómics como películas bajo el sello ahora de Disney, tiene una gran repercusión, si tenemos en cuenta la lista de las películas más taquilleras de la historia, es decir, aquellas que más han logrado recaudar en la gran pantalla, encontramos entre las 25

primeras posiciones 9 de sus producciones. Casi la mitad de las películas más taquilleras de la historia son parte de la compañía.¹

Planteamiento del trabajo.

Nos centraremos en definir previamente el contexto que rodea al Capitán América. Es decir, una breve historia de la editorial *Timely Comics*, su fundador Martin Goodman y los creadores del superhéroe, Jack Kirby y Joe Simon. Así entenderemos mejor el fin y el mensaje de este héroe patriótico en la sociedad de la época. Si entendemos el personaje con su contexto de creación veremos más clara la situación social y política que encontramos en Estados Unidos en dicho momento, la presión a los judíos incluso fuera de Europa y un proyecto de personaje que representará los valores tradicionales de una nación.

Una vez conozcamos los detalles del protagonista, pasaremos a idear la unidad didáctica situando el tema en el currículo de 4º de la ESO o 1º de bachillerato, en los cuales se estudia la historia del mundo contemporáneo. Siguiendo con los objetivos que queremos desarrollar y las competencias, además de introducir los cómics como actividades dentro del cronograma de la unidad que desarrollaremos más adelante. Así haremos un recorrido sobre puntos tan interesantes como son: la amenaza del Nazismo, la tortura de estos personajes totalitaristas contra otros seres humanos, el apoyo de parte de una sociedad germano-estadounidense al nazismo, el intervencionismo de Estados Unidos en la guerra o el acontecimiento que marcaría un antes y un después en el conflicto en diciembre de 1941, Pearl Harbor y el conflicto con Japón.

Ya desarrollado el tema introductorio y el cronograma que seguiremos durante la unidad en el aula, desarrollaremos las actividades relacionadas con el tema que nos incumbe y de manera posterior realizaremos un par de

¹ Según el portal de internet Vandal, recogido por El Español. 27 de noviembre de 2019

modelos de examen de evaluación de la unidad, con un solucionario que nos trate de responder a estas cuestiones que se elaboran.

CONTEXTO E HISTORIA SOBRE EL CAPITÁN AMÉRICA

El cómic y la evolución de la editorial, de *Timely Comics* a Marvel

Los cómics tienen su origen más próximo en las tiras cómicas y los *Pulp Fictions* que aparecían en la prensa escrita con una finalidad lúdica durante el siglo XX. Los cómics eran muy poco costosos en su realización y en su compra, pues costaban unos 10 centavos, nada comparado con lo que se conseguía, una salida a los problemas mundanos. Y cuyos temas recurrentes fueron en un primer momento géneros como el *western* o detectives.

En la década de 1930, después del colapso económico y la crisis fruto del Jueves negro, el *Crack* del 29 de la bolsa de Nueva York, precipitó la creación de todo tipo de historietas de aventuras donde ausentarse por un momento de la realidad creada por la Gran Depresión (O. D. Veloso Francisco, 2015), que propició el auge y popularidad de los cómics, que no tardarían en ser utilizados para mostrar ideas y ser una manera de expresión más por parte de los artistas que creaban su contenido.

En este trabajo, nos centraremos en el estudio de un acontecimiento como es la II Guerra Mundial a través de una serie de viñetas. Debemos saber que nos manejamos en un ámbito de estudio conocido como *midcult* o cultura baja, según la clasificación de Umberto Eco, con la idea de romper con la tradición de un pensamiento elitista que separaba lo que se tenía que estudiar en el ámbito universitario de otro tipo de cultura considerada como más popular. (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010)²

En definitiva, los cómics narran una historia propia, pero además representan o podemos leer entre líneas aspectos tan importantes como la historia de su tiempo y de la sociedad en la que se contextualiza la obra. Así logramos saber más sobre el tiempo en el que se ha escrito la obra a

² Sobre la idea de Umberto Eco

través de un análisis de las historietas que narran los cómics. Conceptos como valores buenos o malos, la lucha entre villanos o héroes con aspectos del bien y el mal y su contraposición y multitud de temas más.

En palabras de J. J. Rodríguez Moreno: “Cualquier aportación que pretendamos hacer en este campo de la historia debe ir dirigida a relacionar los *comic-books* con su época, a usarlos como fuentes para entender mejor los matices del pasado. Es un trabajo doble pues no sólo hay que analizar los cómics que se lanzaron al mercado, sino que también hay que conocer las estructuras de las editoriales que los publicaron y el contexto histórico en el que aparecieron” (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010, pp. 17-18)

Es por ello que considero relevante a la hora de plantear esta unidad didáctica, el acercamiento al contexto del personaje que vamos a utilizar, por este motivo, en el aula nos acercaremos al protagonista a través del cine³ y a su contexto histórico por el conocimiento y mención de los siguientes apartados, los cuales nos narran su contexto de nacimiento.

Martin Goodman (1908 - 1992), descendiente de emigrantes judíos, entendió rápidamente que la industria del entretenimiento estaba en auge pese a la crisis económica que sufría el país después de aquellos locos años 20. Esto suponía una oportunidad a quienes estaban dispuestos a arriesgar en esta reciente industria. (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010). Que ofrecía una posible salida.

El *New Deal* mejoró el nivel de vida de muchos norteamericanos, algo que permitió aumentar no solo su poder adquisitivo, sino su tiempo para emplearlo en ocio y entretenimiento (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010).

Es en este momento, en 1939, cuando Goodman decide crear el sello *Timely Publications*, renombrado más adelante, en 1941, como *Timely Comics Inc* (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010). Así da lugar a una de las editoriales del entretenimiento de mayor renombre que continuaría evolucionando y perdurando de un modo u otro hasta el día de hoy.

³ Utilizaremos como recurso audiovisual la película “Capitán América: el primer vengador” (2011)

Durante los primeros años, concretamente entre 1939 y 1945, se dedicaron a trabajar sobre tres géneros, como lo fueron los cómics para chicas, otros sobre animales y los que verdaderamente nos importan para este trabajo, los de superhéroes. La primera tanda de superhéroes surgió durante 1939 con la serie lanzada por la editorial titulada *Marvel Mystery Comics*, y se compuso de héroes como *Human Torch*, *Namor* y *Angel*. (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010) Personajes vigentes a día de hoy en las viñetas de la editorial. Todo esto acompañado de dibujantes y guionistas que serán de gran importancia para la industria del cómic, como Carl Burgos o Bill Everett.

Estos primeros superhéroes se enfrentaban a delincuentes comunes, pero con los acontecimientos que se estaban dando en Europa, entre la guerra y la presión sufrida por los judíos, llevaría a estos últimos a dar un cambio de imagen en sus publicaciones y representar a los Nazis como los villanos (José Joaquín Rodríguez Moreno. 2010) en un país todavía indiferente en cierto modo ante la guerra.

Acabamos de hablar sobre los judíos que escribían cómics en los cuales los villanos eran los Nazis, así es, y es que los guionistas y dibujantes de la editorial de Goodman adaptan en sus viñetas lo que conocían de la amenaza del nazismo para todo el mundo, para así mostrar al público estadounidense lo que suponía, de un modo que los nazis aparecieran en esas historietas como los villanos y enemigos de los estadounidenses, de su democracia y de su libertad.

Tanto Jack Kirby como Joe Simon, los creadores de nuestro héroe protagonista, eran descendientes de judíos. En concreto, descendían de familias que emigraron desde Europa no hace muchas generaciones, por lo que aun mantenían contacto con los familiares al otro lado del océano. Así es como conocían los peligros que el nazismo suponía para todo el mundo y de un modo u otro sabían sobre lo que se estaba haciendo a los judíos en Europa.

En general, estos judíos que emigraron a Estados Unidos, conocían de primera mano este racismo en auge. Debido a un fuerte antisemitismo entre

los años 1930 a 1940 que sembraba el país propiciado por grupos como *American First* o el conocido *Ku Kux Klan*. De este modo los artistas judíos, a los cuales se les negaba el empleo en empresas o editoriales debido a su origen, encontraron a través del cómic un refugio, un trabajo y una manera de expresarse e incluso de contraatacar al nazismo. (Milford Mike. 2017) Ellos conocían el antisemitismo que se vivía en la Alemania nazi, pero también lo sufrían en Estados Unidos.

Pero no solamente estamos hablando de judíos de la editorial *Timely Comics*. Pues los grandes dibujantes y guionistas que crearon a personajes como Batman, creado por Bob Finger y Bob Kane, o Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, y que no pertenecían a esta editorial, eran también de origen judío.

Durante la guerra, la industria del cómic fue creciendo y aumentando su consumo. Tras el ataque a Pearl Harbor en diciembre de 1941, Estados Unidos entraría en el conflicto, provocando que las grandes figuras de la editorial *Timely Comics*, al igual que muchos norteamericanos, se movilizaran para luchar en la guerra. Los dibujantes y guionistas principales se encontraban por tanto en el frente de batalla y se contrató a sustitutos para continuar las historietas, como la serie del Capitán América que permanecería hasta 1950 con el número 75 antes de ser cancelada. (Joe Quesada, Stan Lee y varios autores. 2009)

Cuando terminó la guerra, el cómic de superhéroes dejó de vender tanto como lo estaba haciendo hasta el momento. Había perdido lectores, pues gran parte de los consumidores eran jóvenes soldados y no niños. Por este motivo la editorial buscó una nueva audiencia, dirigiéndose hacia chicas jóvenes, creando personajes femeninos, como *Patsy Walker* o *Millie la modelo*, que serían exitosos durante las décadas de 1940 a 1960 (Joe Quesada, Stan Lee y varios autores. 2009).

Con el fin de la guerra, concretamente desde 1946, la editorial sufre una crisis de identidad, se abandona el logo inicial de *Timely Comics* y se comienza a buscar otros como *Marvel Comics* o *Marvel Magazine* entre otros. Sería ya en 1951 cuando se consolidarían como *Atlas Comics*. Ya no contaban con los superhéroes pero se mantenía una gran actividad en

otros géneros, como por ejemplo relatos sobre criminales, románticos o del lejano oeste. Incluso Stanley Lieber, mundialmente conocido como Stan Lee, se atrevería a experimentar con títulos de superheroínas dirigidos al público femenino, como *Sun Girl*, *Namora* o *Venus* (Joe Quesada, Stan Lee y varios autores. 2009).

Por tanto, ya en 1950 había terminado la *Golden Age* de los superhéroes. La sociedad estadounidense de la posguerra necesitaba otras distracciones que no evocaran a la guerra o el conflicto. Se cancelarían las series de superhéroes pero no para siempre, pues más adelante volverían con más fuerza (Joe Simon, Jack Kirby, Stan lee y Al Avison. 2019).

Tres años después, en 1953, la editorial que en ese entonces se conocía como *Atlas Comics*, intenta hacer regresar sin éxito a los superhéroes. Es concretamente en el cómic *Young Men #24*, con aparición de *Human Torch*, *Captain America* y *Namor*. Llegando entonces a un limbo editorial hasta 1964, año clave para la editorial, pues Stanley Lieber ocuparía el cargo de guionista y editor, naciendo el sello *Marvel Comics Group*. Será en marzo de este año cuando en *The Avengers #4* reaparezca el Capitán América hasta hoy en día de manera ininterrumpida (Joe Simon, Jack Kirby, Stan Lee y Al Avison. 2019).

Un héroe americano, nacimiento del Capitán América.

Corría el año 1938 cuando debutó el primer superhéroe, sería en la primera entrega de *Action Comics*. Era de aspecto humano pero de procedencia extraterrestre, hablamos de Superman, y con él surge la *Golden Age* del género de superhéroes en los Estados Unidos (Joe Simon, Jack Kirby, Stan lee y Al Avison. 2019).

La nueva editorial creada por Goodman comenzó a explotar este nuevo género que ganaba adeptos a pasos agigantados. Tras los primeros héroes que hemos mencionado con anterioridad, *Human Torch*, *Namor*, etc. el creador de la editorial buscó un nuevo personaje patriótico, representante

de la nación. Así en marzo de 1941 hace su primera aparición el Capitán América. Él no fue el único héroe patriótico del momento, pues una editorial de la competencia ya había creado al personaje *The Shield*. Sus impulsores demandaron a la editorial *Timely Comics* por usar un escudo en la primera aparición del Capitán América que se asemejaba al de su superhéroe. Cambiando estos su escudo a partir del segundo número, pasando a ser circular en vez de triangular (Joe Quesada, Stan Lee y varios autores. 2009).

Como hemos mencionado anteriormente, el personaje hace su primera aparición en marzo de 1941. Meses antes del ataque a Pearl Harbor y de la entrada de Estados Unidos en el conflicto de manera directa. Por ello es importante conocer la primera portada de su publicación, pues es una declaración de intenciones sobre la actitud del personaje y la idea de los guionistas y demás componentes de la editorial, rompiendo una lanza a favor del intervencionismo.



Ilustración 1. *Les Daniels. Marvel, cinco fabulosas décadas de cómics Marvel 1996, p. 38*

Es en esta portada de *Captain America #1*, en marzo de 1941, donde podemos ver al héroe dando un puñetazo en la cara al líder del partido Nazi, Adolf Hitler, mostrando así una declaración de intenciones por parte de los creadores. Es un ataque directamente al nazismo, antes siquiera de intervenir en la guerra, algo que podemos achacar a la idea de que tanto Goodman como los creadores del personaje eran de ascendencia judía. Y ya hemos mencionado con anterioridad que conocían los horrores que sufría la comunidad judía en Europa por parte de los nazis.

Si nos preguntamos el porqué del triunfo de este superhéroe podríamos hablar de que J. Kirby y J. Simon crearon un personaje cuyo *alter ego* pertenecía a las fuerzas armadas y diseñaron un disfraz basado en los colores y formas de la bandera del país, con la intención de querer evocar una conexión directa, al ver el traje, con los Estados Unidos. Si nos centramos en los detalles de este podemos ver como se incorporan no solo los colores, sino que también se incluyen las barras y estrellas, a esto hay que añadirle un escudo con forma de placa de policía con los mismos patrones que su uniforme, pero que en la segunda entrega será modificado por uno circular por lo comentado anteriormente sobre la demanda por parte de la editorial de *The Shield* (Dittmer Jason. 2007).

Su triunfo también pudo darse porque la gente se sentía identificada con el personaje, quien no era un ser extraterrestre o un androide, como Superman o La Antorcha Humana, sino que era humano. Además, no representaba a los Estados Unidos en sí como país, sino que representa el ideal americano, la libertad individual, integridad, responsabilidad, sentimiento moral y voluntad de luchar por lo correcto. Todo lo que quisiera ser un americano (Mike Milford. 2007).

Nuestro protagonista no tenía grandes superpoderes como otros héroes del momento, solamente era fuerte e inteligente gracias al suero del supersoldado. Que además potenciaba no solo los resultados físicos sino mentales o espirituales, es decir, reforzando sus cualidades morales y éticas. Siendo así un ejemplo de lo que todo americano debería ser. Debemos recordar que se estaba gestando una guerra en Europa, y que muchos jóvenes se alistaron en el ejército estadounidense por si acaso, esos jóvenes soldados podían sentirse identificados con este personaje y desear ser como él (Les Daniels. 1996).

Hablemos ahora del personaje protagonista en cuestión, de su primera aparición y de sus capacidades físicas, mentales, éticas, etc.

Steve Rogers es un joven americano que representa los valores nacionales basados en la libertad, democracia e igualdad de oportunidades. Con un origen humilde es rechazado al intentar alistarse en el ejército por sus condiciones físicas, un muchacho flaco y bajito pero que contrarrestaba

esto con sus valores e ideales, con un gran entusiasmo por apoyar a las tropas americanas. Es entonces cuando aparece la figura del Dr. Reinstein, en alusión al conocido científico Albert Einstein, quien le ofrece la posibilidad de participar en un experimento para la creación de un cuerpo de élite para el ejército, a través de la inyección de un suero conocido como el del supersoldado.

Se realiza el experimento con el joven Steve de manera exitosa, crece en altura y aumenta su musculatura, pero además se ve potenciada tanto su inteligencia como sus virtudes éticas y morales.

Así se enfunda en su traje y con su escudo, como protector de los demás, se alzaría en nombre de los valores de libertad y democracia, para acabar con los Nazis, quienes asolaban a los Estados Unidos causando sabotajes y tratando de desestabilizarlo desde dentro.

Contexto social, aislacionismo frente a intervencionismo.

Durante la II Guerra Mundial se pudo ser testigo de una batalla propagandística como nunca antes se había visto, supone un enfrentamiento no solo físico entre dos bloques, el Eje y los Aliados, sino ideológico y psicológico. De tal manera que se enfrentan dos ideas, la democracia moderna encabezada por los Aliados y por el otro lado, la dictadura totalitaria del Eje (Philip M. Taylor. 2003).

Es por ello que la propaganda tenía la función de un arma más, con capacidad de influir y desmoralizar al rival, siendo una baza importante. Además podía servir para validar actuaciones dentro de un mismo bando, justificando acciones y ganándose la opinión pública. Así, un hecho como puede ser el control de los diferentes medios de comunicación es importante en cualquier conflicto (Philip. M Taylor. 2003).

En 1939 estalló la guerra en Europa, y comenzaron a llegar noticias de ello a la población de los Estados Unidos viéndose que la gran mayoría no apoyaba esa guerra. (A. Brewer Susan. 2012). Pues antes del ataque a Pearl Harbor, en diciembre de 1941, predominaba una corriente de pensamiento

aislacionista, considerando que esta guerra era un problema ajeno a ellos y preferían desentenderse, teniendo en cuenta que ya participaron durante la I Guerra Mundial. Por otro lado, el presidente Roosevelt trató de hacer ver que el nazismo suponía una amenaza para todo el mundo sin excepciones, tratando de reflejarlo como sinónimo del mal y de la opresión, un enemigo de la democracia y de la libertad que representaba Estados Unidos.

El conflicto fue aumentando desde 1939, el gobierno estadounidense se sentía presionado a tomar una decisión, iniciativa o medida que superase el apoyo económico que daba al bando aliado. Se formaría entonces una gran campaña propagandística, tratando de mostrar que el país tenía el deber de participar en la lucha contra el totalitarismo (García Ruiz, Manuel 2018).

En el caso de los cómics, se convirtieron en un modo de expresarse e intentar mitigar o al menos reducir esa percepción aislacionista de la gente, en favor de un apoyo al intervencionismo, a través de toda una retórica en sus historietas. Los cómics se convierten en un argumento en pro de la intervención, tenemos ejemplos como el de Superman, quien en una de sus entregas deposita a Adolf Hitler ante la sociedad de naciones para responder ante sus crímenes de guerra. Stanley Lieber afirmó: “Estábamos luchando contra Hitler antes de que nuestro gobierno estuviera luchando contra Hitler”. Lo curioso es que en los cómics no se reflejaba la opresión o ataque a los judíos, no tocaron este tema, ocultándolo podríamos decir, quizá fruto de un creciente antisemitismo en el país. Por otro lado, se encargaron de buscar temas que afectaran a los estadounidenses, traspasando el problema de Europa a ser un problema de los americanos también (Milford Mike. 2017).

Ya hemos visto anteriormente el primer número del Capitán América, en marzo de 1941, dejaban claro su posicionamiento en el conflicto, pero no todo el mundo estaba conforme con esta iniciativa antinazi que había propulsado la editorial *Timely Comics*. Había un grupo germano estadounidense pro-nazi llamado *Bund*, con una sede en Nueva York, y se opusieron a la representación de Adolf Hitler en la viñeta y a la

representación de ellos mismos como quintacolumnistas en el número 5 de la serie del superhéroe de las barras y estrellas. Algo que supuso una serie de amenazas a la editorial, teniendo que optar por proteger las oficinas con policías durante un tiempo (Dittmer Jason. 2007).

Pero estas amenazas no les frenaron, continuaron con su posicionamiento político y su defensa del intervencionismo, debían universalizar la amenaza que suponía el nazismo y la llevaron en las viñetas hasta Estados Unidos a través de saboteadores, quintacolumnistas o espías que colaboraban con el *Führer*, suponiendo entonces una amenaza al gobierno americano y a la sociedad en general. No eran nazis enemigos de judíos, eran nazis enemigos de la democracia y de la libertad, de los valores del país (Milford Mike. 2007)

Finalmente tras la entrada de Estados Unidos en la guerra de manera directa, en diciembre de 1941, se inicia a su vez una campaña propagandística para así justificar la guerra como una lucha por la libertad, asegurando que al obtener la paz establecerían un mundo de cooperación de países libres basado en las libertades de culto, de expresión y de creencia. Por tanto, se inicia una campaña creando una imagen de guerra justa o guerra buena, en la que se lucha de manera noble y desinteresadamente para derrotar al mal y liberar a los oprimidos, difundiendo a su vez los valores democráticos (A. Brewer Susan 2012). Ligado a ese concepto de “buena guerra”, o *good war*, servirá como ejemplo para justificar el papel de liderazgo mundial de Estados Unidos, un concepto que podemos relacionar con la Doctrina del Destino Manifiesto, *Manifest Destiny* en su idioma de origen, es una expresión que evoca a la idea de unos Estados Unidos en expansión desde las costas del Atlántico hasta las del Pacífico. Algo utilizado también para posteriores adquisiciones territoriales y justificadas bajo este pretexto casi de mandato divino.

Pese a todo esto, los estadounidenses consideraban que estaban en guerra porque habían sido atacados por los japoneses, no porque les correspondiera a ellos acabar con los países que formaban el bando totalitario del Eje. Siendo estos, los japoneses y no los alemanes, los

considerados como enemigos por proximidad geográfica del país y por el ataque a la base de Pearl Harbor (A. Brewer Susan. 2012).

Esta propaganda de la que hablamos ahora y que corresponde a la influencia de las masas en la guerra para su justificación, se plasmaba en numerosas ocasiones como entretenimiento y presentados como una historia (A. Brewer Susan.. 2012). Este mensaje de lucha por la libertad se utilizaría más adelante durante los siguientes años para justificar el papel de Estados Unidos en la guerra de Corea, Vietnam e incluso en Irak (A. Brewer Susan. 2012).

En este trabajo nos centramos en los cómics, los cuales también pueden ser elementos imbuidos de propaganda. Pues ya hemos mencionado con anterioridad la idea que tenían los editores, guionistas y dibujantes sobre el nazismo y su papel para fomentar la idea intervencionista. Pero no solo eso, además en los cómics podemos ver reflejados modelos de conducta, tanto buena como mala, valores sociales y demás que atraen a las personas al sentirse identificados de alguna manera u otra con el personaje o la historia (Stevens J. Richard. 2015).

INTRODUCCIÓN DEL CONTENIDO EN EL CURRÍCULO

Situación dentro del currículo.

Encontramos un marco legislativo que determina los temas a estudiar en los diferentes cursos de secundaria y bachillerato. Nuestro tema aborda contenido de la II Guerra Mundial, unidad que pertenece a la historia del mundo contemporáneo, que forma parte del currículo de 4º de Educación Secundaria Obligatoria y de 1º de Bachillerato.

En primer lugar haremos un breve acercamiento al currículo, el cual podemos definir como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según el Decreto Foral 24/2015, del

22 de abril, del gobierno de Navarra⁴, concretamente en el artículo 4, está integrado por:

- Objetivos establecidos y entendidos como logros que el alumnado debe adquirir al finalizar la etapa.
- Competencias que deben adquirir los alumnos y desarrollo de sus capacidades para aplicar de manera integrada los contenidos, para lograr la adecuada resolución de actividades y problemas contextualizados.
- Contenidos o conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que aportan al logro de objetivos y adquisición de competencias.
- Los criterios de evaluación, cuyo uso es graduar la obtención de las competencias y objetivos logrados. Describen lo que se quiere valorar y que el alumno debe lograr.
- Los estándares de aprendizaje evaluables, como concreciones de los criterios de evaluación.
- Metodología didáctica, que comprende la descripción de las prácticas docentes como de la organización del trabajo de los docentes.

Según lo establecido por el BOE y respecto a Educación Secundaria Obligatoria, encontramos el tema a tratar en el bloque 6 correspondiente a la asignatura de Geografía e Historia de 4º curso. Este se titula “Las causas y las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial 1939-1945”, y se trabaja sobre contenidos como:⁵

- Los acontecimientos previos al estallido de la guerra: expansión nazi y “apaciguamiento”.
- De guerra europea a guerra mundial.
- El Holocausto.

⁴ Publicada en el Boletín Oficial de Navarra (BON) nº 127, Pamplona, España. 02/07/2015.

⁵ BOE, 3, 3 de enero de 2015, sección I, p. 303

- La nueva geopolítica mundial: “guerra fría” y planes de reconstrucción post-bélica.
- Los procesos de descolonización en Asia y África.

Los criterios de evaluación a seguir son los siguientes:

1. Conocer los principales hechos de la Segunda Guerra Mundial.
2. Entender el concepto de “guerra total”.
3. Diferenciar las escalas geográficas en esta guerra: europea y mundial.
4. Entender el contexto en el que se desarrolló el Holocausto en la guerra europea y sus consecuencias.
5. Organizar los hechos más importantes de la descolonización de postguerra en el siglo XX.
6. Comprender los límites de la descolonización y de la independencia en un mundo desigual.

Entre los estándares de aprendizaje evaluables encontramos:

- Elaborar una narrativa explicativa de las causas y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, a distintos niveles temporales y geográficos.
- Reconoce la jerarquía causal (diferente importancia de unas causas u otras según se manejen distintas narrativas).
- Dar una interpretación de por qué acabó antes la guerra “europea” que la “mundial”.
- Sitúa en un mapa las fases del conflicto.
- Reconoce y comenta la significación del Holocausto en la historia mundial.
- Describe los hechos mas relevantes del proceso descolonizador.
- Distingue entre contextos diferentes del mismo proceso.

Según lo establecido respecto a la educación en 1º de bachillerato encontramos este tema en el bloque 5. “El Período de Entreguerras, la II Guerra Mundial y sus consecuencias”, (Decreto Foral 25/2015 BON nº 127, Pamplona, España. 02/07/2015), los contenidos a tratar son:

- Economía, sociedad y cultura de la época: los años veinte.

- La revolución rusa, la formación y desarrollo de la URSS.
- Tratados de Paz y reajuste internacional: la Sociedad de Naciones.
- Estados Unidos y la crisis de 1929: la Gran Depresión y el *New Deal*.
- Europa Occidental: entre la reconstrucción y la crisis.
- Los fascismos europeos y el nazismo alemán.
- Las relaciones internacionales del período de Entreguerras, virajes hacia la guerra.
- Orígenes del conflicto y características generales.
- Desarrollo de la Guerra.
- Consecuencias de la Guerra.
- El Antisemitismo: el Holocausto
- Preparación de la Paz y la ONU.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

1. Reconocer las características del período de Entreguerras insertándolas en los correspondientes aspectos políticos, económicos, sociales o culturales.
2. Esquematizar el desarrollo de la Revolución Rusa de 1917 reconociendo sus etapas y sus protagonistas más significativos y estableciendo sus consecuencias.
3. Identificar los Tratados de Paz de la I Guerra Mundial estableciendo como una consecuencia el surgimiento de la Sociedad de Naciones.
4. Explicar la Gran Depresión describiendo los factores desencadenantes y sus influencias en la vida cotidiana.
5. Reconocer la trascendencia de los fascismos europeos como ideologías que condujeron al desencadenamiento de conflictos en el panorama europeo del momento.
6. Establecer las etapas del desarrollo de la II Guerra Mundial, distinguiendo las que afectaron a Europa y las que afectaron a Estados Unidos y Japón.

7. Analizar el papel de la guerra mundial como elemento de transformación de la vida cotidiana.
8. Obtener y seleccionar información escrita y gráfica relevante, utilizando fuentes primarias o secundarias, relativa tanto al período de Entreguerras como a la II Guerra Mundial y la postguerra.

Una vez vistos los contenidos y criterios de evaluación, observamos que podemos introducir esta unidad didáctica en ambos cursos, por tanto, podemos utilizar metodologías como las que trataremos a continuación e incluir más o menos contenido en función de la carga que suponga la unidad en su currículo o el tipo de clase y de los alumnos que podrán influir en la adaptación de la siguiente propuesta. Por tanto, la metodología que se ha de aplicar en este trabajo, como los contenidos y estándares de aprendizaje y evaluación son los admitidos por la legislación vigente en educación.

Objetivos y competencias.

Los objetivos del bloque ya los hemos visto en el apartado anterior. Pero cada actividad desarrolla o busca una serie de objetivos en concreto que explicaremos y trataremos más adelante cuando entremos en el apartado de actividades y demás metodología sobre el tema.

Respecto a las competencias, antes de comenzar diremos que requiere un cierto grado de especialización, pues no es lo mismo ser capaz de algo que ser competente en algo. Se parte del conocimiento (saber), después está el desarrollo de habilidades (saber hacer) y finalmente las actitudes (saber ser). Una definición, aportada por el profesor Álvaro Balaguer, sobre las competencias básicas sería: “una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Las competencias clave son aquéllas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.”⁶

⁶ Cita del profesor, Álvaro Balaguer, del departamento de Educación y psicología de la Universidad de Navarra. Empleada en los apuntes de la asignatura “Proyecto curricular y atención a la diversidad” en el MUP 2020-2021.

Las competencias que podemos encontrar en materia de educación podemos verlas en el siguiente cuadro con sus respectivas aplicaciones teóricas y prácticas:

Competencias	SABER	SABER HACER	SABER SER
Comunicación lingüística	<ol style="list-style-type: none"> 1. Funciones del lenguaje. 2. Características principales de distintos estilos y registros de la lengua. 3. Vocabulario y gramática 4. Diversidad de lenguaje y de la comunicación en función del contexto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresarse de forma oral en múltiples situaciones. 2. Expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes. 3. Comprender distintos tipos de textos: buscar, recopilar y procesar información. 4. Escuchar con atención e interés controlando y adoptando su respuesta a los requisitos de la situación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar dispuesto al diálogo crítico y constructivo. 2. Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia. 3. Tener interés por la interacción con los demás. 4. Ser consciente de la repercusión de la lengua en otras personas.
Matemática y básica en ciencia y tecnología	<ol style="list-style-type: none"> 1. Números, geometría, estadística, álgebra, medidas... 2. Sistemas biológicos, físicos, de la tierra y del espacio, sistemas tecnológicos... 3. Lenguaje científico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos. 2. Emitir juicios en la realización de cálculos. 3. Analizar gráficos y representaciones matemáticas. 4. Resolver problemas 5. Usar datos y procesos científicos. 6. Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respetar los datos y su veracidad. 2. Asumir criterios éticos asociados a ciencia y tecnología. 3. Apoyar y valorar la investigación y conocimiento científico.
Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Derechos y riesgos del mundo digital. 2. Lenguaje específico. 3. Principales aplicaciones informáticas. 4. Fuentes de información. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar, obtener y tratar información. 2. Usar y procesar información de manera crítica y sistemática. 3. Crear contenidos. 4. Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos. 2. Respetar principios éticos en su uso. 3. Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos. 4. Tener curiosidad y motivación por el aprendizaje y la

			mejora en el uso de las tecnologías.
Aprender a aprender	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los procesos mentales implicados en el aprendizaje. 2. Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce. 3. El conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea. 4. Conocimiento sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias de planificación de la resolución de una tarea. 2. Estrategias de supervisión de las acciones que el estudiante está desarrollando. 3. Estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivarse para aprender. 2. Tener necesidad y curiosidad de aprender. 3. Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje. 4. Tener percepción de autoeficacia y confianza en sí mismo.
Sociales y cívicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos. 2. Comprender los conceptos de la igualdad, la no discriminación entre hombres y mujeres, diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad o la cultura. 3. Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas. 4. Comprender los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia. 2. Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas. 3. Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad. 4. Tomar decisiones en los contextos local, nacional o europeo mediante el ejercicio del voto. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tener interés por el desarrollo socioeconómico y por su contribución a un mayor bienestar social. 2. Estar dispuesto a superar los prejuicios y respetar las diferencias. 3. Respetar los derechos humanos. 4. Participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento de las oportunidades existentes para las actividades personales, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar de forma creativa e imaginativa.

	profesionales y comerciales. 2. Comprensión del funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales. 3. El diseño y la implementación de un plan.	2. Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas. 3. Saber comunicar, presentar, representar y negociar. 4. Hacer evaluación y autoevaluación.	2. Tener autoconocimiento y autoestima. 3. Tener iniciativa, interés, proactividad y la innovación tanto en la vida privada y social como en la profesional.
Conciencia y expresiones culturales	1. Herencia cultural (Patrimonio cultural e histórico, literario, medioambiental, tecnológico etc.) 2. Diferentes géneros y estilos de las bellas artes. 3. Manifestaciones artísticas y culturales de la vida cotidiana.	1. Aplicar diferentes habilidades de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético. 2. Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. 3. Ser capaz de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos.	1. Valorar la libertad de expresión. 2. Respetar el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades. 3. Interés y aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

Respecto a las competencias que vamos a trabajar dependerán en la medida de la actividad que tratemos y de la manera en que la hagamos. A grandes rasgos podemos incluir todas las competencias en la materia que trabajaremos a excepción de la competencia matemática y científica. Por lo que será más adelante donde veamos la aplicación de estas competencias en la unidad didáctica a raíz de las diferentes actividades que realicemos dentro y fuera del aula.

Para realizar una apreciación y concreción, las mencionadas competencias del recuadro anterior aparecen o pueden ser aplicadas en la asignatura de Historia de la siguiente manera:

- Competencia lingüística: podemos trabajarla a la hora de expresarnos tanto de manera oral como escrita en diferentes momentos de la asignatura. Así como comprensión de textos históricos. Siendo conscientes de la importancia de la lengua para el entendimiento en todas las épocas. Incluso se puede

añadir lenguas extranjeras, especialmente el inglés, por el uso de las fuentes originales en lo referido a los cómics.

- Competencia matemática: reflejada en el estudio, observación o trabajo con gráficos, tablas de contenido e interpretación de datos históricos.
- Competencia digital: a la hora de trabajar y utilizar contenido multimedia o digital para la realización de trabajos o el estudio de la asignatura.
- Aprender a aprender: también trataremos de incentivar el trabajo individual, la libertad de hacer ciertas actividades, o no hacerlas, dependerá del alumno. Con lo que trataremos de que este decida la opción de realizarla por su propio interés en la materia. Trabajando claramente su motivación.
- Competencias sociales y cívicas: en la historia podemos ver reflejado en el espacio-tiempo a multitud de culturas, por lo que trabajaremos en la importancia de cada una de ellas, a respetar las diferencias y por encima de todo, a valorar los derechos humanos. Muy de cerca con lo dicho incluimos la llamada competencia de conciencia y expresiones culturales.
- Competencia de iniciativa: tratando de que los alumnos vayan más allá, quizás ligado a la de aprender a aprender, pero que los alumnos tengan esa motivación para ir más allá de lo que se les pide en la actividad o el trabajo que corresponda.

UNIDAD DIDÁCTICA: LA II GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DE LAS VIÑETAS DEL CAPITÁN AMÉRICA

Justificación y contextualización

Para poder entender el mundo en el que vivimos, es imprescindible conocer ciertos aspectos básicos sobre la historia. Gracias a ella podemos conocer nuestro pasado y, por tanto, entender mejor nuestro presente.

Enmarcamos esta unidad didáctica para el curso de 4º de ESO llamada II Guerra Mundial la cual se ubica en el bloque 6: “Las causas y las consecuencias de la II Guerra Mundial”, según el BON (Julio 2015, nº127, p. 25).

La intención es abordar un tema como la II Guerra Mundial a través de recursos como los cómics, concretamente los del Capitán América durante sus primeras apariciones en 1941, las cuales están marcadas por elementos propagandísticos, patrióticos y a favor del intervencionismo estadounidense en una guerra que ya se desarrollaba en Europa. Considerando que es una manera de motivar y atraer al alumnado utilizando este tipo de recursos, además de mantener los aspectos establecidos por el currículo en cuanto a contenidos, objetivos y aspectos evaluables.

Dicho proyecto está orientado como he dicho a 4º de ESO de un colegio de titularidad privada, concertado, en la localidad de Pamplona (Navarra). Concretamente está orientado a la clase del grupo A, donde encontramos 25 alumnos, de los cuales 3 han sufrido una adaptación curricular no significativa, repitiendo el curso. Según el currículo, encontramos hasta 10 bloques o temas de contenidos, encontrándonos en el 6 podríamos establecernos como situación ficticia a mediados o finales del segundo trimestre del curso. La Unidad Didáctica nos llevará una semana y media, lo que equivale a seis sesiones de una hora, sin contar el examen de evaluación de la unidad.

Objetivos, metodología y competencias

a) Objetivos generales

Si nos referimos a objetivos generales de la asignatura en la etapa de la ESO, el currículo nos dice lo siguiente:

1. Profundizar en conocimientos adquiridos en Educación Primaria.
2. Favorecer la comprensión de los acontecimientos, procesos y fenómenos sociales en el contexto en el que se producen.
3. Analizar los procesos que dan lugar a los cambios históricos.

4. Adquirir competencias necesarias para comprender la realidad del mundo en que vivimos.

En los referidos a los concretos de la UDE, son dados por el currículo establecido en la comunidad autónoma. Los criterios de evaluación a seguir son los siguientes:

1. Conocer los principales hechos de la Segunda Guerra Mundial.
2. Entender el concepto de “guerra total”.
3. Diferenciar las escalas geográficas en esta guerra: europea y mundial.
4. Entender el contexto en el que se desarrolló el Holocausto en la guerra europea y sus consecuencias.

b) Objetivos didácticos:

a. Conocimientos:

- Identificar las causas y consecuencias de la II GM
- Identificar en los cómics que se trabajan en clase los elementos propagandísticos relativos a la II GM.
- Evaluar la catástrofe de la guerra y el Holocausto.
- Explicar la situación estadounidense previa a la guerra y el papel de Jack Kirby y Joe Simon.

b. Habilidades:

- Analizar viñetas como fuentes para conocer la historia.

c. Actitudes:

- Valorar las aportaciones de los compañeros en los trabajos grupales.
- Colaborar en el trabajo grupal desarrollando capacidad de participación y organización en la realización de tareas.

c) Contenidos

I. Contenidos conceptuales

- Introducción

- El Capitán América, Joe Kirby y Jack Simon en *Timely Comics*.
- Causas y origen de la guerra
 - Lejanas: revanchismo por el Tratado de Versalles, crisis económica, intento de políticas de apaciguamiento fallidas.
 - Cercanas: auge de los fascismos e invasión de Polonia.
- Desarrollo del conflicto
 - Ofensiva alemana (1939-1941)
 - Año decisivo 1941
 - Ofensiva aliada (1942 - 1945)
 - Derrota del Eje (1945)
- Organización de la paz.
 - Carta Atlántica
 - Conferencias Teherán, Yalta, Potsdam
 - Creación de la ONU
- Consecuencias de la guerra
 - Humanas
 - Políticas y geográficas
 - Económicas

II. Contenidos procedimentales

Los contenidos procedimentales se van a desarrollar a lo largo de todo el proceso de trabajo de la unidad. En esta ocasión hemos elegido tres didácticas diferentes; el trabajo colaborativo, la *Flipped Classroom* y la gamificación.

El procedimiento que vamos a seguir con el trabajo colaborativo consta de una jerarquización o división de los roles entre los alumnos, el procedimiento persigue que cada alumno forme parte del grupo, siendo respetado en el mismo y respetando al resto de sus compañeros. Se va a intentar desarrollar en los alumnos las destrezas sociales y de trabajo en grupo durante el periodo que dura el trabajo colaborativo, para así conseguir desarrollar las competencias básicas al mismo tiempo que se está impartiendo la materia de la asignatura.

En cuanto a la *flipped classroom* el procedimiento trata de desarrollar en los alumnos la capacidad de ser independientes académicamente hablando. Es decir, vamos a intentar que sean capaces de investigar sobre cualquier tema que se propongan de una manera acertada y fiable. Para ello, el profesor va a guiar su investigación, no solo en esta unidad, sino a lo largo de todo el curso escolar. Con esto también queremos conseguir que el alumno se sienta capacitado para aprender por su cuenta sobre un tema estudiado en clase.

La gamificación tiene como objetivo procedimental repasar los contenidos, aprender más profundamente lo estudiado y, por tanto, el fin último es eliminar la tilde de obligatoriedad de la asignatura, convirtiéndola en un juego y por tanto, algo que pueda resultar atractivo para el alumnado.

III. Contenidos actitudinales

Durante toda esta unidad didáctica, nuestra intención es que los alumnos comprendan la importancia de conocer la historia para vivir en armonía con el momento actual que ellos mismos están viviendo. Vamos a tratar de que nuestros alumnos se aproximen a todos los hechos históricos desde una mirada neutra, sin prejuicios ni ideologías presentes que pudieran hacer que su reflexión sobre un hecho histórico se distorsione. Vamos a tratar de explicar no sólo el contexto histórico, sino el contexto social, cultural y psicológico, para que entiendan el porqué de las cosas que ocurrieron. Por ejemplo, en cuanto al auge del nazismo, desde nuestra mirada del siglo XXI parece una atrocidad que el resto de los países y los propios alemanes permitieran la serie de atrocidades que se dieron durante la guerra. Pero, es imprescindible entender la situación psicológicamente deplorable en la que se encontraba la Alemania de Entreguerras para poder empatizar con una nación que tenía la imperiosa necesidad de reivindicarse a sí misma y así, vio en el Nacionalsocialismo una vía de escape para su resentimiento tras la Primera Guerra Mundial.

Al intentar transmitir a nuestros alumnos esta manera de enfocar la historia, nuestro fin último es formar a ciudadanos reflexivos, conscientes de los cambios políticos que les rodean y sobre todo con capacidad de

empatizar con todas las ideologías. Por lo menos que sean capaces de entender el surgimiento de ideas contrarias a las suyas para que así puedan vivir en armonía y respeto durante su etapa adulta con el resto de las personas, sea cual fuere su ideología, religión o cultura.

d) Metodología

La unidad didáctica se llevará a cabo en seis sesiones, que ocupan semana y media teniendo en cuenta que a la semana tendremos 4h de la asignatura. Partiendo de que cada sesión consta de 1 hora, de la cual se podrá utilizar en torno a 50 minutos de trabajo aprovechable. No se necesitará acceso a otras instalaciones a parte del aula, la cual cuenta con una pizarra digital para soporte audiovisual.

Dicha clase cuenta con 25 alumnos, como hemos mencionado anteriormente, los cuales dividiremos en 5 grupos de 5 el día que toque realizar una actividad de reflexión y comentario de las viñetas. Intentando que cada miembro del grupo tenga su propio rol, utilizando la metodología de Aprendizaje Colaborativo. Se utilizará la metodología de *Flipped Classroom* el segundo día, ya que como explicaremos más adelante, trabajaremos en clase sobre lo visto en casa, de tal modo que se afiancen los conceptos de una manera más eficaz. Finalmente, utilizaremos un *Kahoot* (gamificación) para el repaso final de la unidad.

En cuanto a los recursos, elaboramos *Power Points* o presentaciones a través de herramientas como Prezi o Canva, para realizar la exposición de la materia al alumnado. Partiremos del libro para que los estudiantes tengan una guía de referencia, pero añadiremos apuntes correspondientes en función de la bibliografía que el profesor considere adecuada, oportuna y relevante. De tal modo que habrá clases magistrales en las que también se fomentará la participación individual del alumnado, con intervenciones, ejercicios y preguntas.

Más adelante, en el anexo I de este apartado, trataremos el cronograma de la unidad.

e) Evaluación y recuperación

Los criterios de evaluación establecidos en el currículo son:

1. Conocer los principales hechos de la Segunda Guerra Mundial.
2. Entender el concepto de “guerra total”.
3. Diferenciar las escalas geográficas en esta guerra: europea y mundial.
4. Entender el contexto en el que se desarrolló el Holocausto en la guerra europea y sus consecuencias.

Por otro lado, los estándares de aprendizaje evaluables son:

1.1. Elabora una narrativa explicativa de las causas y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, a distintos niveles temporales y geográficos.

2.1. Reconoce la jerarquía causal (diferente importancia de unas causas u otras según las distintas narrativas).

3.1. Da una interpretación de por qué acabó antes la “guerra europea” que la “mundial”.

3.2. Sitúa en un mapa las fases del conflicto.

4.1. Reconoce la significación del Holocausto en la historia mundial.

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos son los siguientes:

- Pruebas escritas y de reflexión.
- Actividades en el aula.
- Trabajo colaborativo en el que añadimos rutinas de pensamiento y mapa conceptual.

Los criterios de calificación serán:

1. Prueba final escrita un 60% de la nota final de la unidad.
2. Trabajo colaborativo un 30%.
3. Trabajo en actividades de clase un 10%.
4. Actitud y participación se valorará para la nota final.
5. Se valorará aspectos como la expresión oral y escrita. Penalizando las faltas de ortografía con un 0´1 hasta un máximo de 1 punto y pudiendo valorarse hasta un punto extra por buena presentación y expresión.

6. En caso de copiar en el examen o plagio en los trabajos, se calificará con un suspenso en la actividad o el examen.

f) Competencias básicas

En cuanto al trabajo por competencias básicas, vamos a intentar desarrollar varias de ellas.

1. Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor: Esta competencia se va a desarrollar a lo largo del trabajo cooperativo, ya que, al trabajar en grupos, cada uno de los alumnos tiene su rol, de esta manera, conseguimos potenciar su capacidad de formar parte de un grupo, pero al mismo tiempo de saber encontrar su hueco dentro de él. Deben trabajar conjuntamente y defender su trabajo, por lo que se está desarrollando la autonomía del alumnado al mismo tiempo que se refuerza la confianza en uno mismo y en el trabajo propio realizado entre iguales.
2. Competencia digital: en nuestro sistema educativo actual es prácticamente imprescindible saber manejar unos conocimientos digitales básicos, por lo que nuestro propósito es poner al alcance de los alumnos ciertas herramientas que les permitan realizar sus trabajos digitales de una manera más cómoda y sobre todo variada. Intentando enfocar estos conocimientos hacia su vida académica pero también con vistas a un futuro laboral. Estas herramientas pueden ser *Power Point*, *Prezi* o *Canva*. Sendas tres pueden ser utilizadas fácilmente para todo tipo de presentaciones y ofrecen un amplio abanico de posibilidades.
3. Competencia lingüística: esta competencia se está desarrollando continuamente durante todo el proceso, tanto de manera escrita en las pruebas escritas y de reflexión como de manera oral en la exposición del trabajo que deben realizar los alumnos. Para asegurarnos de que esta competencia se desarrolla, hemos reflejado desde el principio del curso que la correcta expresión tanto oral como escrita será valorada positivamente y en caso contrario, por ejemplo, las faltas de ortografía serán penalizadas,

de una manera ínfima, pero significativa para el cómputo total de la nota de la asignatura.

4. Para desarrollar las competencias sociales y cívicas hemos planteado el trabajo colaborativo, en él, todos los alumnos deben participar igualmente, tomar sus propias decisiones en cuanto al tema del trabajo y hacia dónde dirigirlo, por lo tanto, están aprendiendo a mediar entre ellos, a establecer unas relaciones sociales de trabajo saludables y a respetar las ideas de todos los compañeros al mismo tiempo que aprenden a hacer respetar sus propias ideas.
5. En cuanto a la conciencia y expresiones culturales, durante todo el proceso de explicación de la materia y de guiar tanto el trabajo cooperativo como las presentaciones que forman parte de la *Flipped Classroom* vamos a intentar explicar la historia de una manera parcial, sin ideologías políticas explícitas e intentando alejarnos de cualquier tipo de cliché o prejuicio. Además, vamos a tratar de exponer la mentalidad de la época contemporánea a los hechos, para que los alumnos puedan entender mejor la conciencia social que imperaba en el momento y por tanto, las expresiones culturales que pudieron surgir de él, como puede ser en nuestro caso el cómic del Capitán América.
6. Aprender a aprender: los alumnos van a desarrollar esta competencia al realizar la metodología conocida como *Flipped Classroom*, ya que, al realizarla, deben investigar por su cuenta y prepararse unos contenidos, por lo que se está instalando en ellos la habilidad de buscar información sobre un tema de su interés por ellos mismos. Además, bajo la tutela del profesor, aprenderán dónde y cómo deben buscar la información para que sea fiable y adecuada, por lo que el alumno va a desarrollar esta competencia que le va a servir durante el resto de su vida para aprender sobre cualquier tema que le produzca curiosidad.

Cronograma de la unidad didáctica

En primer lugar, nos encontramos ante un tema que forma parte de la historia contemporánea y que se estudia en los cursos de 4º de Educación

Secundaria y 1º de bachillerato respectivamente. Trataremos de crear un cronograma que nos sirva para ambos cursos, pero aun así podemos adaptarlo en función de la disponibilidad de las clases requeridas a la hora de presentar la unidad didáctica. De todas maneras, en esta Unidad Didáctica ficticia, nos centramos en 4º de ESO, para simplificar y abordar mejor los contenidos. En este caso trataremos de abordar la lección en seis días de clase, como hemos mencionado anteriormente, y posteriormente la realización de un examen en los próximos apartados del trabajo.

A continuación elaboraremos un plan de trabajo para los días que trabajemos sobre el tema:

Día 1. Introducción

En el primer día se elaborará una pregunta abierta a la clase sobre qué saben de la II Guerra Mundial y qué saben del Capitán América. Una cuestión que llevará los primeros minutos de la clase para tomar contacto con el tema a tratar.

A continuación se expondrá a los alumnos la introducción sobre el Capitán América que hemos trabajado al inicio de este trabajo. De manera que conocerán quiénes fueron sus creadores⁷, y su situación en los Estados Unidos como judíos, la presión que sufrían por un antisemitismo creciente dentro del propio país y la elaboración de cómics como manera de expresarse y dar a conocer los horrores del nazismo. En esta parte presentaremos la portada del primer número del Capitán América, la cual hemos visto con anterioridad en este trabajo. Ya que será una de las preguntas opcionales en el examen de la unidad para desarrollar y la cual trataremos más adelante.

Para conocer más del personaje trabajaremos con vídeos de la película “Capitán América: El primer vengador”⁸, en los cuales nos adentraremos

⁷ Jack Kirby y Joe Simon, junto con la editorial *Timely Comics* creada por Martin Goodman.

⁸ Estrenada el 22 de julio de 2011, dirigida por Joe Johnston y protagonizada por Chris Evans.

en varias cuestiones, como el papel propagandístico que tiene el personaje en sí para los Estados Unidos como símbolo de patriotismo y del sueño americano. Veremos más acerca de la psicología del personaje mediante estos recortes de la película. Todo con la finalidad de tratar de entender la situación de nuestro protagonista a la hora de trabajar con los cómics.

Una vez visto esto se propondrá a la clase que pueden seguir viendo la película de manera íntegra en casa o trabajar con lo visto en clase, para así elaborar una breve redacción acerca de que virtudes y valores posee el Capitán América.

Por último se les entregará una hoja a los alumnos con las causas que generan la II Guerra Mundial a modo de eje cronológico para que estudien de cara al examen y a trabajos de clase.

Día 2 y 3. Causas y desarrollo de la II Guerra Mundial

En estos días nos centraremos en los aspectos que generan esta guerra, el profesor elabora un PowerPoint en el cual expone las causas y contexto lejano y próximo que desencadena el conflicto, además de tratar las diferentes fases de la guerra. También se entregará un mapa de Europa en blanco y otro a nivel mundial, en el cual iremos señalando tanto el profesor como anotando los alumnos los hechos relevantes. Así situamos no solo temporalmente los acontecimientos sino que les dotamos de un lugar físico para reconocerlo en el futuro. Tratando de lograr la situación espacial y temporal de los hechos históricos relevantes.

A continuación expongo un ejemplo de cómo se elaborará la clase a raíz del libro de texto para 1º de bachillerato de la editorial Santillana llevado a cabo por Ramón Villares y Ángel Bahamonde, catedráticos de la Universidad de Santiago de Compostela y de la Universidad Complutense de Madrid respectivamente.

En primer lugar trataremos los antecedentes:

1. **Consecuencias del Tratado de Versalles:** Revanchismo de Francia y colapso de la economía alemana. Todo acompañado de momentos relevantes como la crisis por la invasión por parte de Francia de la zona industrial del Ruhr (1923), que pertenecía a

Alemania, por los impagos de los alemanes en las reparaciones tras la I Guerra Mundial.

2. **Intentos de reconciliación:** Mediante el Pacto de Locarno (1925) cuyo objetivo fue ratificar los Tratados de Versalles con un compromiso por parte de las potencias de Europa central para mantener el *statu quo*, además Alemania se negaría a reconocer las fronteras con Polonia y Checoslovaquia pero se comprometió a no recurrir a la fuerza para modificarlas, algo que supuso pactos de Francia con estas pequeñas potencias para garantizar la estabilidad. Además del Pacto Briand-Kellog (1928) entre potencias como la alemana, francesa y estadounidense para renunciar a la guerra como instrumento para resolver conflictos.
3. **Crisis económica:** Acompañada por el auge de los fascismos y crisis de las democracias. En primer lugar encontramos la crisis económica de 1929 que acentúa los problemas económicos y el auge de los fascismos como respuesta a la democracia. En 1933 encontramos el ascenso de Hitler al poder y la quiebra de la República de Weimar. Hitler lideraba un movimiento nacionalsocialista bajo un pilar tan destacado como lo es el no reconocimiento del Tratado de Versalles.

Será este partido, el nazi, liderado por Adolf Hitler, quien aliente el nacionalismo alemán bajo dos premisas, la construcción de una Gran Alemania y la consecución de un espacio vital, basado en el pangermanismo del siglo XIX y que busca la unificación de los alemanes en un solo espacio geográfico.

Por otro lado, en Italia el auge del fascismo se da marcado por el descontento de los tratados de paz tras la Primera Gran Guerra. Estos inician además una nueva etapa colonial en Abisinia (1935), provocando la condena de la Sociedad de Naciones.

Se produce un acercamiento entre Alemania e Italia, colaborando incluso en la Guerra Civil española (1936-1939) a favor del bando franquista.

En 1936 pacto del Eje Berlín-Roma y más adelante el pacto Anti-komintern en el cual se incluye a Japón.

Alemania iniciará un rearme potente, acentuaremos también sobre que al haber perdido casi todo su ejército tras la desmilitarización alemana al terminar la IGM, supondría entonces un rearme en cuanto a material novedoso y potente. Además de iniciar una expansión por Europa, de modo que anexiona al Reich países como Austria (1938) y en 1939 parte de Checoslovaquia la cual se desmembró y se crean los protectorados alemanes de Bohemia y Moravia, mientras que Eslovaquia obtiene una independencia como estado subordinado a Berlín.

Importancia del Pacto Germano-Soviético en agosto de 1939, fijando el reparto de Polonia y garantías de seguridad bilaterales entre otras cosas.

Además veremos las diferentes fases de la guerra con los hechos más importantes:

1. **Ofensiva alemana (1939-1941):** Declaración de guerra por parte de Reino Unido y Francia a Alemania el 3 de septiembre tras la invasión de Polonia por parte de los nazis el 1 de septiembre de 1939. Expansión por Europa de los nazis, la toma de París el 14 de junio de 1940 e invasión alemana a la URSS frustrada a finales de 1941 por las tropas soviéticas y por el invierno que supuso el desgaste definitivo de las tropas alemanas. Esta invasión, o intento mejor dicho, se conoce como el Plan Barbarroja, iniciado el 22 de junio de 1941, en el cual se plantea la ocupación de la URSS mediante tres frentes: Controlar el Báltico y Leningrado en el norte, conquistar Moscú en el centro y finalmente ocupar Ucrania junto con las regiones industriales del Donetz en el sur. Además de las campañas en los Balcanes y norte de África, la batalla de Inglaterra y del Atlántico.

Remarcaremos la importancia que tiene el sistema de campos de concentración que se crean en este momento en el cual se asesinaron y explotaron hasta la muerte millones de personas por cuestiones raciales,

como lo fueron los judíos, soviéticos, comunistas, polacos o gitanos. Conocido como la Solución Final decidida en la Conferencia de Wannsee, en enero de 1942, llevaría a sus extremos la política nazi de exterminio. Campos como Auschwitz, Sobibor, Treblinka y Mathausen son símbolos del horror y de la barbarie.

2. **Año decisivo 1941:** ataque de Japón a la base americana de Pearl Harbor en el Pacífico el 7 de diciembre, lo que supone la intervención directa de los Estados Unidos en el conflicto, algo que será decisivo para el cambio de rumbo de la guerra.

De manera previa, la guerra no estaba bien vista por gran parte de la sociedad norteamericana, provocando así un encontronazo entre diferentes posturas, los aislacionistas y los intervencionistas. El ataque a Pearl Harbor sería lo que decantó de manera definitiva la intervención en la guerra.

Aquí trataremos el frente del Pacífico con las conquistas de Japón entre los años 1941 a 1942, Hong-Kong, Singapur, Birmania, Malasia e Indonesia. Y la derrota de estos en la batalla de Midway con victoria de los estadounidenses, o la victoria del bando aliado en la batalla de Guadalcanal (1943).

3. **Ofensiva aliada (1942-1945):** Derrota alemana en la URSS de manera definitiva ante la defensa de Stalingrado en 1942, provocando la primera gran derrota del ejército alemán y marcando un punto de inflexión en la guerra. Además, el avance soviético tras derrotar al ejército alemán en Stalingrado el 31 de enero de 1943.

Además será entre 1940 a 1942 cuando la guerra se expande al norte de África, los aliados se enfrentaron entonces al envío de tropas alemanas conocidas como el Africa Korps de Rommel, apodado “*el zorro del desierto*”. Todo con el objetivo de controlar las regiones petroleras de Oriente próximo. Finalizando con la derrota alemana por la escasez de recursos. Será entonces cuando utilicen la plataforma del norte de África para lanzar una ofensiva contra Italia, se conquistará Sicilia en verano de 1943 y Mussolini será destituido, siendo ejecutado el 28 de abril de 1945. En septiembre de 1943 se firma un armisticio entre Italia

y los aliados. Ante esto los alemanes entraron en el país para frenar a los aliados, estancándose la guerra en torno a Nápoles.

Con la situación de la guerra estancada se abriría un tercer frente, en la Europa occidental. Tropas al mando de Eisenhower desembarcan en Normandía el 6 de junio de 1944, en lo que se conoce como “*Día D*”, Desembarco de Normandía u Operación Overlord, en cinco playas de manera simultánea: Sword, Gold, Utah, Omaha y Juno.

Otro desembarco, el 15 de agosto en la Provenza, facilitó la liberación de la Francia ocupada por los alemanes, retirándose estos últimos más allá del Rin. Intentaron una contraofensiva en las Ardenas en diciembre de 1944 con un fracaso estrepitoso, siendo el último intento de recuperación alemana en Europa occidental.

4. **Derrota del Eje (1945):** Toma de Alemania tras la rendición el 7 de mayo, posterior al suicidio de Hitler el 30 de abril, tras acercarse a Berlín las tropas soviéticas.

Además en el frente del Pacífico, tras la conquista de Guadalcanal y la propuesta estratégica elaborada en la Conferencia de Washington en 1943 sobre las ofensivas posibles contra Japón, se libraron batallas decisivas como la de Iwojima y Okinawa en 1945, junto con la batalla de Filipinas iniciada en 1944 y terminada en la primavera de 1945. La rendición de Japón llegaría el 14 de agosto tras el ataque con bombas nucleares por parte de los Estados Unidos sobre Hiroshima y Nagasaki días antes.

Día 4. Actividad con los cómics del Capitán América.

En este día nos centraremos en un trabajo por grupos en el cual utilizaremos diferentes historietas del Capitán América en las cuales podemos percibir con una simple lectura elementos que tratan sobre la II Guerra Mundial. De tal modo que relacionaremos conceptos vistos en clase y cada grupo deberá responder a una serie de cuestiones sobre la historieta que le toque.

El desarrollo de dicha actividad podemos verlo posteriormente en el próximo apartado de este trabajo.

Día 5. Consecuencias de la II Guerra Mundial.

Finalmente desarrollaremos las consecuencias que se producen después de los acontecimientos bélicos que supone la II Guerra Mundial a través de soporte multimedia, en el cual utilizaremos un PowerPoint o un Prezi explicando las consecuencias de manera más teórica de cara al examen de la unidad, pero por otro lado nos trataremos de apoyar en documentación audiovisual para ver los estragos de la guerra y poder comprender la magnitud del conflicto y sus consecuencias más cruentas.

Para la elaboración teórica de este apartado he tomado de referencia, de nuevo, el libro para 1º de bachillerato de la editorial Santillana y llevado a cabo por Ramón Villares y Ángel Bahamonde.

Entre las consecuencias destacaremos:

- **Humanas:** se pierden más de 55 millones de vidas, de las cuales aproximadamente la mitad eran civiles. (Violación de los acuerdos de Ginebra, en los cuales se prohibía acciones bélicas contra la población civil). Se produce un éxodo humano, desplazamientos forzados de la población, sobre todo en la zona de Europa oriental. Por parte de los alemanes en su retirada, y por parte de otros como rusos, ucranianos, polacos y demás, regresan a su hogar tras su huida en la guerra.
- **Económicas:** desastrosas en todos los aspectos pero sobre todo para los vencidos. En el caso de EEUU aumenta la renta nacional, también Canadá y Australia. Por otro lado Europa queda asolada por la guerra, hay una destrucción importante sobre el continente, aunque habría regiones más damnificadas que otras, como lo fueron Italia y Alemania o la zona de Europa oriental.
- **Políticas y geográficas:** en primer lugar la desnazificación del continente. Juicio de Nuremberg contra los nazis para

frenar futuras amenazas semejantes y consolidación de los derechos humanos, además de nuevos conceptos como genocidio o crímenes contra la humanidad. Se procuró no humillar a los países derrotados para evitar un recelo como el de 1918.

Nuevos sistemas políticos denominados democracias sociales, base de lo que conocemos como “Estado de bienestar”. En lo que respecta a Europa del este surgen democracias populares de tipo soviético, países satélites de la URSS, que servirán de barrera física durante la Guerra Fría.

Además encontramos hechos históricos relevantes a través de conferencias y tratados durante y después de la guerra. Encontramos la firma de la Carta Atlántica (1941) entre Churchill y Roosevelt. Otras como la conferencia de Teherán (1943), Yalta (1945) o Potsdam (1945) aquí nacería la política de bloques, al fijar zonas de influencia de los Estados Unidos y de la URSS, además de gestarse las nuevas fronteras de Europa y la situación de Alemania.

Cabe destacar el surgimiento de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) el verano de 1945, en la conferencia de San Francisco. Para preservar la paz mundial, la defensa de derechos humanos y reconocer la igualdad de derechos para todos los pueblos, lo que alteraría las estructuras coloniales de la preguerra.

Día 6. Repaso de la materia a través de la gamificación.

Aprender jugando es una de las maneras más interesantes de concebir la educación, hay toda una corriente metodológica orientada a ello. En este caso, trataremos de repasar y afianzar los contenidos de la unidad, vistos y trabajados en clase, a través de un cuestionario digital llamado Kahoot, contamos para ello con que o bien los estudiantes tengan ordenadores o *tablets* en el aula, o teléfonos móviles, lo que les sirva para hacer de mando y seleccionar las respuestas que aparecen en el juego.

El juego consistirá en 50 preguntas de carácter teórico que se dan en la pizarra digital o proyector, los alumnos responden y el profesor realiza un *feedback* de las respuestas, explicándoles el porque han fallado o acertado, recordándoles los hechos teóricos y permitiendo que se afiancen o recuerden los contenidos. Pero no solo es un repaso, los tres participantes que más puntuación obtengan reciben un premio de 0'25, 0'15 o 0'10 puntos extra en el examen final, para poder subir su nota. En el caso de que sacaran un diez en el examen de la unidad, se les guardará para el siguiente.

Desarrollo de las actividades

Vamos a realizar dos actividades relacionadas con la figura del Capitán América. La primera de ellas tiene un carácter obligatorio y otro voluntario, podríamos decir. La segunda será un trabajo grupal en clase durante el cuarto día en el cronograma.

A) Actividad sobre la película “Capitán América: el primer vengador”

Contexto: durante el primer día de la unidad sobre la II Guerra Mundial,

trataremos de aproximar a la clase la figura de Steve Rogers, el Capitán América, lo haremos a través del contexto social y político que le rodea, sobre el antisemitismo en los Estados Unidos, los creadores de ascendencia judía que conocían los horrores del nazismo en Europa, la situación de la opinión pública dividida entre aislacionismo e intervencionismo y demás.

Es aquí donde entra la figura de Rogers, será a través de videos seleccionados sobre el largometraje donde en clase veremos la actitud del protagonista, su relación con la II Guerra Mundial y con los Estados Unidos, además de hacer que los estudiantes empaticen con el personaje. Estos videos recortados se enviarán al alumnado días antes, junto con las instrucciones para desarrollar la actividad, de tal manera que utilizamos una metodología *Flipped Classroom*

En que consiste: La parte voluntaria será la de ver el filme en casa de manera íntegra, son dos horas de película (125 minutos), a la que podrán acceder desde un acceso a la plataforma en la que se encuentre, por parte

de una cuenta facilitada por el profesor. Al ver el filme podrán responder de manera más concisa a las preguntas de carácter obligatorio que van a tener que responder y reflexionar sobre lo visto en los videos recortados que enviaremos a los alumnos para que vean en casa y realicen esta actividad y comentarlo al día siguiente en el aula, el primer día de la sesión.

El trabajo que quiero que realicen es una breve reflexión libre acerca del personaje, entre 800 y 1000 palabras, guiados por preguntas como por ejemplo: ¿Qué te parece la figura de Steve Rogers? ¿Qué virtudes o defectos le encuentras? ¿Puede ser un modelo a seguir? ¿Con qué intención se le da superpoderes y qué resulta de él?.

Sistema de evaluación: Trataremos de que las ideas que expongan en la reflexión concuerden con lo visto en la cinta, se valorarán reflexiones profundas acerca de la psicología del personaje y sobre el intento de crear una imagen para el ejército norteamericano, un intento de propaganda, pero no contaban con que los valores del personaje van más allá y necesita luchar por la libertad.

La puntuación contará como un 10% en la unidad, lo equivalente a un punto sobre diez. En el cual se otorgará la puntuación de la siguiente manera:

- 0 a 0.25 si no lo ha hecho o no hay congruencia ni coherencia con el tema.
- 0.5 si lo ha hecho de manera adecuada.
- 0.75 si lo ha hecho de manera reflexiva basándose en las preguntas planteadas.
- 1 punto si, aparte de realizarlo en torno a las preguntas expuestas, ha profundizado en el tema y se nota madurez.

Por otro lado se valorará la presentación, coherencia y orden de ideas en la reflexión y que se encuentre dentro del límite de palabras establecido.

B) Actividad sobre los cómics del Capitán América en 1941

Contexto y selección de materiales: En el cuarto día de la unidad trabajaremos con fuentes documentales de carácter visual y textual. En este caso con los cómics del Capitán América en el año 1941, en sus

primeras apariciones. Para ello aquí expongo una ficha de cada uno de los cómics que se utilizarán para el trabajo y concretaremos qué historia de ellos escogeremos para su visualización. Más adelante, en los anexos del trabajo, expondremos las viñetas utilizadas como recursos para la presente actividad.

Título: *Captain America Comics* #1

Fecha de publicación: marzo de 1941

Número de páginas: 47

Autores, guion y dibujantes: Jack Kirby y Joe Simon

Protagonistas. Héroes → Capitán América, Bucky, el Sargento Duffy y Betty Ross. Villanos relevantes → Rathcone, Von Krantz y Cráneo Rojo (George Maxon).

Sinopsis: El capitán América se enfrenta a cuatro casos en esta primera aparición. En el primero cuenta el origen del superhéroe y cómo frustra los planes de los nazis, quienes asesinan al creador del suero del supersoldado que da poder a Steve Rogers, el Dr. Reinstein. Además incorpora a su labor como superhéroe a un joven ayudante, Bucky. En el segundo caso de la lectura frustra los intentos de sabotaje por parte de un nazi llamado Von Krantz contra las industrias militares del país americano. En el tercer caso Rathcone y su banda asesinan a altos mandos del ejército para implantar un nuevo régimen en Estados Unidos donde él sea el *Führer*. En el cuarto y último caso de esta entrega el superhéroe se enfrentará a Cráneo Rojo⁹, quien es George Maxon en realidad, un empresario americano que bajo la promesa del *Führer* de ser el Ministro de industria de los Estados Unidos debía de realizar los asesinatos contra miembros del ejército estadounidense a cambio de ser nombrado como tal.

⁹ En la versión original *Red Skull*, quien será una de las némesis más conocidas del Capitán América hasta día de hoy.

En este cómic escogeremos dos historietas concretamente, la primera de ellas en la que surge el Capitán América como héroe y la última donde aparece la figura del archienemigo del Capitán América, conocido como *Red Skull* o Cráneo Rojo, quien será una representación gráfica del nazismo en sí.

Mención aparte de la portada de esta primera entrega que comentaríamos el día 1 de la unidad didáctica en clase durante la explicación del contexto que rodea a nuestro protagonista y la importancia que tiene esa declaración de intenciones.

Título: *Captain America Comics #2*

Fecha de publicación: abril de 1941

Número de páginas: 48

Autores, guion y dibujante: Jack Kirby y Joe Simon

Protagonistas: Capitán América, Bucky, Betty Ross y el sargento Duffy. Como villanos principales destacamos a Benson, Hitler y Goering, quienes tienen un papel más secundario en la historia pero considero relevante su aparición; y por último El Hombre de Cera.

Sinopsis: Tres casos a los que el superhéroe hará frente. En primer lugar tenemos el de unos orientales llegados desde el Tíbet que asesinan a quienes investigan a un evasor de impuestos llamado Benson y roban para él. En el segundo capítulo de la entrega el Capitán América y Bucky cruzan el Atlántico para protagonizar una *Blitzkrieg* a dos en territorio nazi para un rescate en Alemania, apareciendo incluso Adolf Hitler y Goering con un supuesto plan para derrotar a las democracias del mundo, en un campo de concentración en la Selva Negra. En el último episodio del segundo volumen se enfrentan a un espía nazi conocido como el hombre de cera que era el alcalde de una ciudad que había cambiado de bando.

De esta entrega seleccionaremos la historieta en la que aparecen los personajes históricos Hitler y Goering, trabajando acerca de la

representación de los nazis en las viñetas y la humillación que sufren por parte de estos dos héroes americanos.

Título: *Captain America Comics #4*

Fecha de publicación: junio de 1941

Número de páginas: 50

Autores, guion y dibujante: Jack Kirby y Joe Simon

Protagonistas: Capitán América, Bucky, Betty Ross y Sargento Duffy. Como los villanos o grupos destacados encontramos a la Terrible Legión, Iván el Terrible, los falsificadores de moneda y al Dr. Grimm.

Sinopsis: El Capitán América y su joven ayudante se enfrentan en este cuarto volumen a cuatro casos, en el primero se encaran con un grupo de mendigos que asesinan a personalidades destacadas que apoyan a la democracia, entre ellos empresarios, líderes sindicales, ejecutivos... Estos mendigos pertenecen a una organización que apoya a los nazis e incluso en el capítulo se ve un submarino nazi en aguas norteamericanas. En el segundo caso los dos héroes se adentran en una región de Siberia para frenar al rey de los Tártaros, Iván El Terrible, quien somete a su reino por la fuerza y rige con mano de hierro a los súbditos. Iván se hizo con el trono por la fuerza, robándoselo al padre de Betty Ross, y el Capitán América y Bucky logran que abdique en nombre del legítimo rey Peter Ross. Al finalizar el episodio se aclara que todo era un sueño de Bucky. En el tercer capítulo del volumen se acercan a la localidad de Hilsdale donde se dice que hay fantasmas en una casa encantada, quienes en realidad eran una banda de falsificadores de moneda liderados por un antiguo trabajador del gobierno al que echaron por ladrón. En el último episodio de esta entrega acuden a un sanatorio regido por el Dr. Grimm quien experimenta con las personas para crear monstruos y hacer carrera en el mundo de los criminales.

Seleccionaremos en primer lugar la historia que abre esta entrega, en la cual se puede apreciar como los autores presentan al nazismo como una

amenaza que ya está dentro del propio país y por lo que da un toque de atención para estar alerta y no quedarse quietos. Aparte de esta historieta, escogeremos un interesante relato acerca de cómo nuestros protagonistas liberan un país de un tirano y son ensalzados por ello. Esta historia nos puede servir para ver y analizar la posición de Estados Unidos en el mundo, hablar acerca de la Doctrina del Destino Manifiesto y del país como escudo del mundo y defensor de la libertad a ultranza.

Título: *Captain America Comics #5*

Fecha de publicación: agosto de 1941

Número de páginas: 46

Autores, guion y dibujante: Jack Kirby y Joe Simon

Protagonistas: Capitán América, Bucky, Betty Ross y sargento Duffy. Como villanos aparecen el Jefe de Pista, el Capitán Okada de Oriente, el grupo pronazi Bund y Pep Laroc.

Sinopsis: En este quinto tomo los héroes se topan con otros 4 casos, en el primero se encargan de un Jefe de Pista de circo que controla a sus hombres para asesinar a altos cargos del ejército. En el segundo episodio se enfrentan al misterio del Dragón de la Muerte, donde el villano es el Capitán Okada, un oriental que dirige un submarino con forma de dragón rojo y que pretende utilizar la isla Kunoa para que el volcán que alberga entre en erupción para acabar con la flota estadounidense. En el siguiente capítulo se enfrentan con los asesinos del *Bund*, un grupo pro nazi que surgió en Estados Unidos por estadounidenses de origen germano en los años treinta, en este episodio entrarán en un campamento nazi llamado Reichland y se enfrentarán con numerosos soldados nazis e incluso aviones. En el episodio que cierra este quinto volumen acuden a la Isla del Diablo, donde hay una prisión dirigida por el alcaide Pepo Laroc, una isla en la que se encuentra preso el soldado Tom Jason quien luchó como piloto en Francia y que los alemanes lo enviaron allí tras su derrota, tras salvarlo

de la prisión este soldado acudirá de nuevo a pilotar contra los fascistas aliados de los nazis.

De esta quinta entrega destacamos la historia sobre la lucha contra los japoneses, la cual resulta interesante y premonitora, pues como veremos a continuación pese a estar publicado en agosto del 41 nos narra sus planes de hacer explotar un volcán en el pacífico para así atacar las bases militares americanas, curiosamente en diciembre de ese mismo año los orientales atacarían bombardeando la base de Pearl Harbor en el Pacífico, provocando la entrada directa de los americanos en la contienda.

Objetivos: se pretende relacionar los cómics con lo visto en clase, contestando a una serie de preguntas y reflexionando. Por último, exponer las ideas que se han obtenido del trabajo hacia el resto de la clase para fomentar un aprendizaje colaborativo e intentar que los alumnos se expliquen el temario y se ayuden los unos a los otros. Este punto es importante ya que deberán tomar anotaciones de los demás grupos para así poder contestar en el examen alguna pregunta sobre alguna de las imágenes presentadas.

Se pretenderá realizar una rutina de pensamiento 3,2,1 sobre los cómics utilizados en el grupo y un mapa conceptual en forma de diana, en el cual los alumnos crean un círculo de esa diana por cada sección de estudio u observación que se les ocurra, por ejemplo: aspectos físicos o rasgos de los personajes, psicología de los personajes o actitudes y elementos históricos, para relacionarlo con la materia, si los tiene.

En el orden de los pasos a seguir, primero se realiza el mapa conceptual con ideas generales, aportando cada individuo sus ideas. A continuación de manera individual se realizará la rutina de pensamiento con 3 ideas, 2 preguntas y una metáfora, finalmente se compara con las demás respuestas de los integrantes del grupo y se hace una selección de las 3 ideas, 2 preguntas y 1 metáfora que se escogen para presentarlas al resto de la clase en la exposición.

Sistema de evaluación: puntuaremos el trabajo con un 30% de la nota final de la unidad, pudiendo obtener 3 puntos. De tal modo que obtenemos un 40% o 4 puntos de la puntuación total entre las dos actividades. En este caso, la rúbrica utilizada para la obtención de la puntuación sería:

- Hasta 1 punto por el mapa conceptual del grupo, con ideas claras y concisas, coherentes y reflexivas.
- Hasta 1 punto por la realización de la rutina de pensamiento 3, 2, 1 de manera individual y luego comparándola con el resultado final, es decir, las 3 ideas, 2 preguntas y 1 metáfora que han resultado las destacadas en el grupo.
- Hasta 1 punto por la presentación en clase al resto de compañeros, con un uso correcto de las imágenes utilizadas, exposición clara, argumentación y claridad.

Exámenes.

Para la elaboración de los exámenes debemos tener en cuenta el porcentaje de nota que contará para la evaluación. En concreto elaboraremos exámenes en la línea de las actividades anteriores, con lo que puntuará un 60% de la unidad. De tal modo que completaremos el 40% restante con las actividades.

Podemos elaborar pruebas evaluables de diferente manera, tratándose de la asignatura de historia, pero también se puede trabajar sobre preguntas tipo test, preguntas de respuestas cortas, desarrollar una idea a través de preguntas o fuentes como pueden ser mapas, gráficos, imágenes y demás. Por este motivo voy a realizar dos modelos diferentes de posibles exámenes para la siguiente unidad, en los cuales se trabajarán los aspectos vistos en clase, trabajados y aportados por el currículo y sus indicaciones.

Modelo de examen A.

Primera parte de preguntas cortas, una batería de 20 preguntas que puntúa un 40% del examen.

A) Responde a las siguientes preguntas de manera breve y concisa.

1. ¿En qué año se produce la batalla de Guadalcanal? ¿Quiénes se enfrentan y con qué resultado?
2. ¿Qué es la operación *Overlord*? ¿Con qué otros nombres se le conoce?
3. Cita 3 de las 5 playas en las que se produce el Desembarco de Normandía.
4. ¿En qué mes y año termina la guerra con Alemania? ¿Y con Japón?
5. ¿Qué supusieron para el final de la guerra las bombas nucleares? ¿Dónde se emplearon?
6. Cita dos conferencias que se producen durante la guerra.
7. Cita las consecuencias humanas que supuso la II Guerra Mundial.
8. ¿En qué año comienza la II Guerra Mundial y en qué año termina?
9. Señala dos causas que influyen en el estallido de la guerra.
10. ¿Qué es la Blitzkrieg? ¿Qué país trata de llevarla a cabo?
11. ¿Qué países forman el bando aliado?
12. ¿Qué países forman el Eje? ¿Qué tratado pretendía ratificar el Pacto de Locarno (1925)?
13. ¿A qué hito histórico nos referimos al hablar de crisis económica en el año 1929?
14. ¿En qué año Hitler sube al poder?
15. ¿Qué defiende el Pangermanismo?
16. ¿Qué potencias extranjeras intervienen de manera directa durante la Guerra Civil en España?
17. ¿Qué países forman parte del pacto Anti-komintern?
18. ¿Qué protectorados alemanes surgen de la descomposición de Checoslovaquia en 1939?
19. Agosto de 1939, Pacto Germano-Soviético fija la... y... entre otras cosas.
20. Cita las fases de la guerra con su cronología

Segunda parte del examen, comentario de la siguiente imagen a través de la resolución de una serie de preguntas que guían la actividad. Esta parte puntuará un 60% de la nota final del examen.

Observa la siguiente imagen y elabora una reflexión bien estructurada en torno a las siguientes cuestiones:

- ¿Quiénes son los protagonistas de la imagen? Contexto que los rodea y fecha de publicación.
- ¿Qué importancia tiene la imagen teniendo en cuenta el contexto de Estados Unidos y del mundo en general?
- Causas o consecuencias de la II Guerra Mundial, elige una y desarrolla brevemente.



Ilustración 2 Les Daniels. Marvel, cinco fabulosas décadas de cómics Marvel 1996. Pp. 38

Modelo de examen B.

En primer lugar un test de 20 preguntas con la intención de obtener resultados acerca del estudio de la unidad por parte de los alumnos, puntuando un 40% de la nota final del examen.

- A) Realiza el siguiente test, teniendo en cuenta que cada pregunta acertada cuenta 1 punto y cada fallo resta 0.25. Las preguntas no contestadas no restan.

1. El Afrika Korps fue liderado por:
 - a) Hitler
 - b) Eisenhower
 - c) Rommel
 - d) Napoleón
2. Las playas del desembarco de Normandía fueron:
 - a) Sword y Utah
 - b) Omaha y Gold Beach
 - c) Juno
 - d) Todas las respuestas son correctas
3. Con que nombre se conocen las bombas atómicas
 - a) Bomba H
 - b) Bomba A
 - c) Bomba C
 - d) Bomba de átomos
4. En qué año se produce el Pacto de Locarno.
 - a) 1925
 - b) 1939
 - c) 1945
 - d) Ninguna de las anteriores es correcta
5. En los campos de concentración nazis encontramos
 - a) Prisioneros de guerra
 - b) Judíos
 - c) Gitanos
 - d) Todas las anteriores son correctas
6. La Operación Overlord es conocida como
 - a) La Blitzkrieg
 - b) El desembarco de Normandía
 - c) Plan de invasión de la URSS
 - d) Plan de invasión de Polonia
7. El ataque japonés a Pearl Harbor fue el
 - a) 7 de diciembre de 1940
 - b) 5 de enero de 1941
 - c) 5 de enero de 1940

- d) 7 de diciembre de 1941
- 8. La Operación Barbarroja fue el intento de
 - a) Atacar Polonia por dos flancos
 - b) Invadir la URSS por parte de los nazis
 - c) Invadir Francia de manera rápida
 - d) Hitler intentando teñirse el bigote
- 9. Las fuerzas militares alemanas e italianas
 - a) Se llevan fatal
 - b) Actuaron conjuntamente en la Guerra Civil española
 - c) Bombardearon Pearl Harbor en 1941
 - d) Lucharon contra Napoleón en la batalla de Waterloo
- 10. A comienzos de 1941 la sociedad norteamericana podemos decir que se encontraba en una dualidad respecto al panorama internacional.
 - a) Los que preferían piña en la pizza y los que no.
 - b) Nazis y democráticos
 - c) Intervencionistas y aislacionistas
 - d) A favor de Hitler y a favor de Stalin
- 11. El Capitán América fue “creado” con el objetivo de:
 - a) Crear una élite de supersoldados en el ejército
 - b) Hacer crecer a un chaval bajito
 - c) Defender los intereses de los soviéticos
 - d) Luchar contra los ingleses y franceses en la guerra
- 12. Si hablamos de Mathausen o de Auschwitz estamos hablando de
 - a) Campos de concentración y exterminio nazis
 - b) Batallas de la II Guerra Mundial
 - c) Planes alemanes de expansión por Europa
 - d) Los apellidos de los dirigentes alemanes en 1942
- 13. Los japoneses que se estrellaban con sus propios aviones para causar daños al enemigo se conocen como.
 - a) Harakiri
 - b) Kamikazes
 - c) Yosimitsu
 - d) Arigato

14. ¿Cuál de los siguientes no es un campo de concentración nazi?
 - a) Mathausen
 - b) Auschwitz
 - c) Treblinka
 - d) Leipzig
15. Una de las causas que originan la II Guerra Mundial fue:
 - a) El Tratado de Versalles
 - b) El auge de los fascismos
 - c) La crisis económica a escala mundial
 - d) Todas son correctas
16. El Pacto de Locarno pretendía ratificar:
 - a) Lo dicho en la Conferencia de Yalta
 - b) Lo dicho en la Conferencia de Postdam
 - c) El tratado de Versalles
 - d) La entrada en la guerra de los EE. UU. en 1941
17. La operación Valkiria fue:
 - a) Un intento de tomar la URSS por parte de los nazis
 - b) Uno de los nombres con los que se conoce al Desembarco de Normandía
 - c) Un intento de asesinar a Hitler
 - d) El nombre en clave del ataque a Pearl Harbor
18. No participó en la II Guerra Mundial de manera militar
 - a) Italia
 - b) España
 - c) EE. UU.
 - d) Francia
19. El Crack del 29 es:
 - a) La caída de la bolsa en los Estados Unidos e inicio de una gran crisis económica a escala mundial
 - b) El nombre en clave con el que se conoce el día que se inició la II Guerra Mundial
 - c) El nombre en clave por el que se conoce el fin de la II Guerra Mundial
 - d) Todas las anteriores son incorrectas

20. La primera bomba A se empleó en:

- a) Nagasaki
- b) Hiroshima
- c) Tokio
- d) Berlín

Segunda parte del examen en la cual encontraremos dos preguntas sobre tres imágenes acerca de las cuales el alumno deberá reflexionar, relacionándolas con la unidad y resolviendo a las preguntas que se planteen. La calificación de la actividad cuenta 60% del examen.

B) A través de las siguientes imágenes reflexiona y responde a las preguntas que se plantean. Acuérdate de responder utilizando cronología y datos históricos vistos en clase.

Imagen 1.



Ilustración 3 Capitán América La Edad Dorada, p. 18.

Imagen 2.



Ilustración 4 Capitán América La Edad Dorada, p. 19.

Imagen 3.



Ilustración 5 Capitán América La Edad Dorada, p. 288

Realiza un breve ensayo a través del comentario de las imágenes en los que respondas a las siguientes cuestiones:

- La problemática en la sociedad estadounidense en torno a la intervención en la guerra.

- La representación del Capitán América como paladín de la libertad y salvador del país.
- La representación de los villanos en los cómics y su influencia.
- El conflicto de EE. UU. con Japón. Breve desarrollo del frente del Pacífico y fin de la guerra.

SOLUCIONARIO

Modelo de examen A.

Primera parte, preguntas cortas:

1. Entre 1942 y 1943, enfrentándose el bando de los Aliados contra los japoneses, con victoria de los primeros.
2. El desembarco de Normandía, también conocido como Día D.
3. Omaha, Utah, Gold Beach, Juno y Sword Beach.
4. Mayo de 1945 en el frente europeo. Principios de septiembre con Japón.
5. El final de la guerra con Japón, ya que al lanzarse sobre Hiroshima y Nagasaki suponen el golpe definitivo para la rendición de los japoneses.
6. Postdam y Yalta
7. 55 millones de muertos, la mayoría civiles, y miles de desplazamientos humanos como consecuencia de la destrucción y las nuevas fronteras. Además, surgen nuevos conceptos como los Derechos Humanos, genocidio o crímenes de guerra.
8. 1939 – 1945
9. El Tratado de Versalles como antecedente lejano tras acabar la I Guerra Mundial y el auge de los fascismos por la crisis de las democracias y la crisis económica a nivel mundial.
10. Se le llama así a la táctica de la “guerra relámpago” empleada por el ejército alemán.
11. Francia, Inglaterra, URSS y EE. UU.

12. Japón, Italia y Alemania. El pacto de Locarno trataba de ratificar el Tratado de Versalles.
13. Al Crack del 29, la caída de la bolsa de Nueva York, que supondrá una gran crisis económica, la cual tendrá transcendencia internacional.
14. 1933
15. La extensión de los territorios alemanes en función de la población y de la cultura alemana en territorios colindantes.
16. Italia y Alemania, apoyando al bando nacional.
17. Principalmente Japón y Alemania, pero se unirán otros países como por ejemplo la España de Franco, Italia, Croacia, Dinamarca, Finlandia, Rumania, Hungría, Turquía o China.
18. Bohemia y Moravia
19. Fija la invasión y repartición de Polonia entre otras cosas.
20. Ofensiva alemana (1939 – 1941), 1941 año decisivo, ofensiva aliada (1942 – 1945), derrota del Eje (1945).

La segunda parte del examen, sobre el comentario de la imagen, podría ser válida de varias maneras siempre y cuando se aporten datos del tema, una buena estructuración y validez en el análisis. Por ejemplo:

Los protagonistas de la imagen, en un primer plano, son el Capitán América y Adolf Hitler. La portada data del primer número de la serie del Capitán América en marzo de 1941, creado por Jack Kirby y Joe Simon para la editorial *Timely Comics*.

El contexto que rodea esta primera aparición es el siguiente, nos encontramos en Estados Unidos a mediados de 1941, un país que trata de remontar la crisis económica tras el Crack del 29 y que además cuenta con la sociedad dividida en cuanto a su opinión sobre la Guerra que se está dando en Europa. Por un lado los intervencionistas, quienes se encuentran a favor de la intervención en la guerra por parte del país, y por otro lado los aislacionistas, quienes se quieren mantener al margen, considerando la guerra como un conflicto ajeno a ellos.

Por otro lado, un fuerte antisemitismo en el país hace que los judíos tengan pocas oportunidades en el ámbito laboral. Martin Goodman, creador de la editorial *Timely Comics*, ve en los cómics la oportunidad perfecta de un negocio

de bajo coste y múltiples oportunidades. Él, de ascendencia judía, propondrá la creación de un héroe patriótico y contará con Kirby y Simon, también de ascendencia judía, para crear al superhéroe protagonista de la imagen.

La portada trasciende por varias razones, en primer lugar, es una declaración de intenciones por parte de la editorial y los creadores, contra los nazis, ya que sabían de los crímenes que cometían los nazis respecto a los judíos al otro lado del océano. Estados Unidos no entraría en la guerra hasta el ataque a Pearl Harbor en diciembre de ese mismo año, y la aparición del protagonista dándole un puñetazo al líder del partido Nazi está impregnado de propaganda y de reivindicación. Por otro lado, es interesante ya que ambos creadores son judíos y presentaran a los nazis como una amenaza para el propio país, EE. UU., sin recurrir al ataque a los judíos u algo por el estilo.

Finalmente, en la elección de desarrollar causas o consecuencias de la II Guerra Mundial, los alumnos deberán escoger o bien las causas distinguiendo entre lejanas (Tratado de Versalles) y cercanas (auge de los fascismos por la crisis económica y de la democracia). O por otro lado, escoger las consecuencias, tratando de manera breve los apartados referidos a consecuencias humanas, económicas y políticas y geográficas.

Modelo de examen B:

Preguntas tipo test:

1. C
2. D
3. B
4. A
5. D
6. B
7. D
8. B
9. B
10. C
11. A
12. A
13. B

- 14. D
- 15. D
- 16. C
- 17. C
- 18. B
- 19. A
- 20. B

Parte 2, sobre el comentario de las imágenes creando un breve ensayo. Lo mismo que en el examen anterior, una buena estructuración y exposición del tema puede resultar válido para el examen. Aquí muestro un ejemplo de un desarrollo posible en la pregunta, contestando a lo propuesto en el examen.

Nos encontramos en marzo de 1941, Jack Kirby y Joe Simon muestran por primera vez al superhéroe más patriótico de la editorial de Martin Goodman, *Timely Comics*. La idea de la que parten es la creación de un supersoldado, un hombre normal y corriente, americano, con unos valores y ética inquebrantables, potenciado por un suero que le hace convertirse en un superhéroe, incrementando su estatura, musculatura y sus cualidades. Algo que queda reflejado en la primera y segunda imagen, de como cambia su cuerpo a raíz del suero y de su objetivo como defensor de los Estados Unidos ante la amenaza del nazismo.

Todo esto se plasma en un contexto social en el que la población se divide en torno a aislacionistas e intervencionistas, en su posición con respecto a la guerra que se está dando lugar al otro lado del océano. Debemos tener en cuenta que el país ya había participado con anterioridad en las disputas europeas, concretamente en la I Guerra Mundial (1914 – 1919) pero además cuenta con la problemática de aun tratar de remontar la crisis económica marcada por el Jueves Negro de 1929. Por todo ello, los creadores del superhéroe tratarán de poner su granito de arena a esta tarea de inclinar la balanza hacia el intervencionismo. Mostrando al nazismo como una amenaza, no de los judíos o de Europa, sino del propio país.

En cuanto a la representación de los villanos, concretamente en las historietas que en clase hemos podido ver sobre el superhéroe, los villanos son representados como “monstruos”, con rasgos exagerados en cuanto a

manos como garras, dientes como colmillos y todo tipo de taras físicas. En esta imagen número 3 vemos la representación de un villano asiático, el cual mezcla rasgos humanos con lo que podría ser un vampiro o un monstruo, por detalles como los colmillos. Esto se puede apreciar también a grandes rasgos en los villanos de la serie del protagonista.

Lo que se pretende es de mostrar a los villanos como auténticos monstruos. En este caso, además, podemos ver las torturas que está ejerciendo a otro personaje. Esto es algo recurrente en las viñetas del Capitán América, el uso recurrente de torturas o actitudes antinaturales, las cuales dejan en un mal lugar al villano, deshumanizándolos.

Los villanos representados mayoritariamente en las historias son nazis o pronazis, además de en ocasiones asiáticos. Evocando al conflicto contra los japoneses en el Pacífico.

Esto podría servir como una exposición de lo planteado en la pregunta. Como he dicho anteriormente, no hay una sola respuesta correcta, pero para el último apartado de la cuestión en la que se refiere al conflicto de EE. UU. con Japón en el Pacífico, deberán hablar desde el ataque a Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941 hasta el lanzamiento de las bombas A en Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945. De una manera breve explicar las contiendas que se desarrollan teniendo a EE. UU. y Japón como protagonistas. Como puede ser la batalla de Guadalcanal.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo he querido realizar una innovación en cuanto a los recursos empleados en el aula a la hora de impartir una unidad. Creo que la educación se encuentra, o al menos debería, en una evolución y mejora constante. Innovar, acercarnos a los intereses del alumnado, para así poder acceder a ellos y lograr que conecten con la asignatura es una tarea complicada, pero si se logra puede resultar beneficiosa para todos.

Cuando pensé en la realización de este trabajo, pensé en ponerlo en práctica durante mi periodo de prácticas académicas. El problema fue que cuando llegamos al centro escolar correspondiente el temario estaba muy

avanzado, concretamente 3ª evaluación y ya habían terminado la II Guerra Mundial. Por consiguiente no pude poner en práctica el trabajo y añadir los resultados del mismo. Por ello al menos decidí dar una charla acerca del personaje protagonista, el Capitán América, y su influencia durante la II Guerra Mundial. Algo que fue muy bien acogido, no solo por el alumnado de 4º ESO y 1º de bachillerato, sino por el profesorado, el cual vio una gran idea a la hora de impartir la materia y un trabajo de investigación realmente interesante.

Creo que una educación en la cual se utilicen recursos que resulten atractivos al alumnado es posible. Es cierto que en la escuela se va a estudiar y formarse, pero también podemos hacer que esa formación sea más eficaz, más interesante y de mayor calidad.

Por último, se que resulta un gran esfuerzo y trabajo proyectar los intereses y gustos del alumnado a la hora de impartir una unidad de cualquier materia. Pero si logramos esforzarnos por tratar de acercar nuestras asignaturas a los jóvenes, conseguiremos unos mejores resultados y una educación más dinámica, con la participación por parte del alumno, el cual se mostrará más predispuesto a participar y atender si tocamos temas o utilizamos recursos que le parezcan interesantes.

ANEXO – RECURSOS EMPLEADOS

Para el presente trabajo se han utilizado recursos, como los cómics del Capitán América en 1941, para la elaboración de actividades curriculares como las descritas en el apartado dedicado a la elaboración de la unidad didáctica. Para ello, aquí podemos ver las diferentes historietas empleadas a la hora de realizar en clase dicho ejercicio. Todas las historietas que se presentan a continuación están escogidas del libro “El Capitán América: La Edad Dorada”, Barcelona, Editorial Panini. 2019.

En primer lugar, la historia número uno del primer tomo del Capitán América en marzo de 1941. Ocupando las páginas del libro correspondiente 15 a 22.

















A continuación, la historia número cuatro del primer volumen, ocupando las páginas correspondientes del libro mencionado con anterioridad 48 a 61.

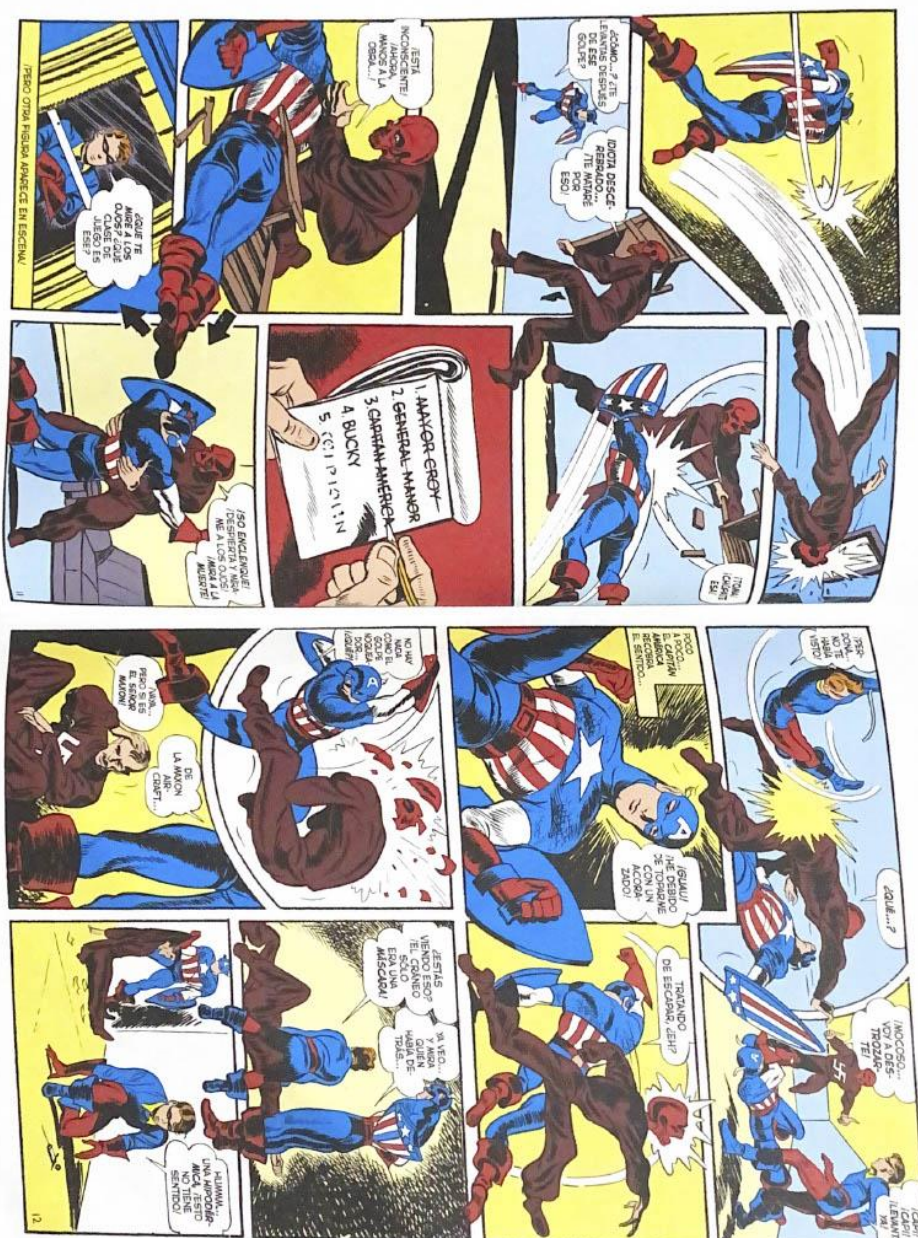








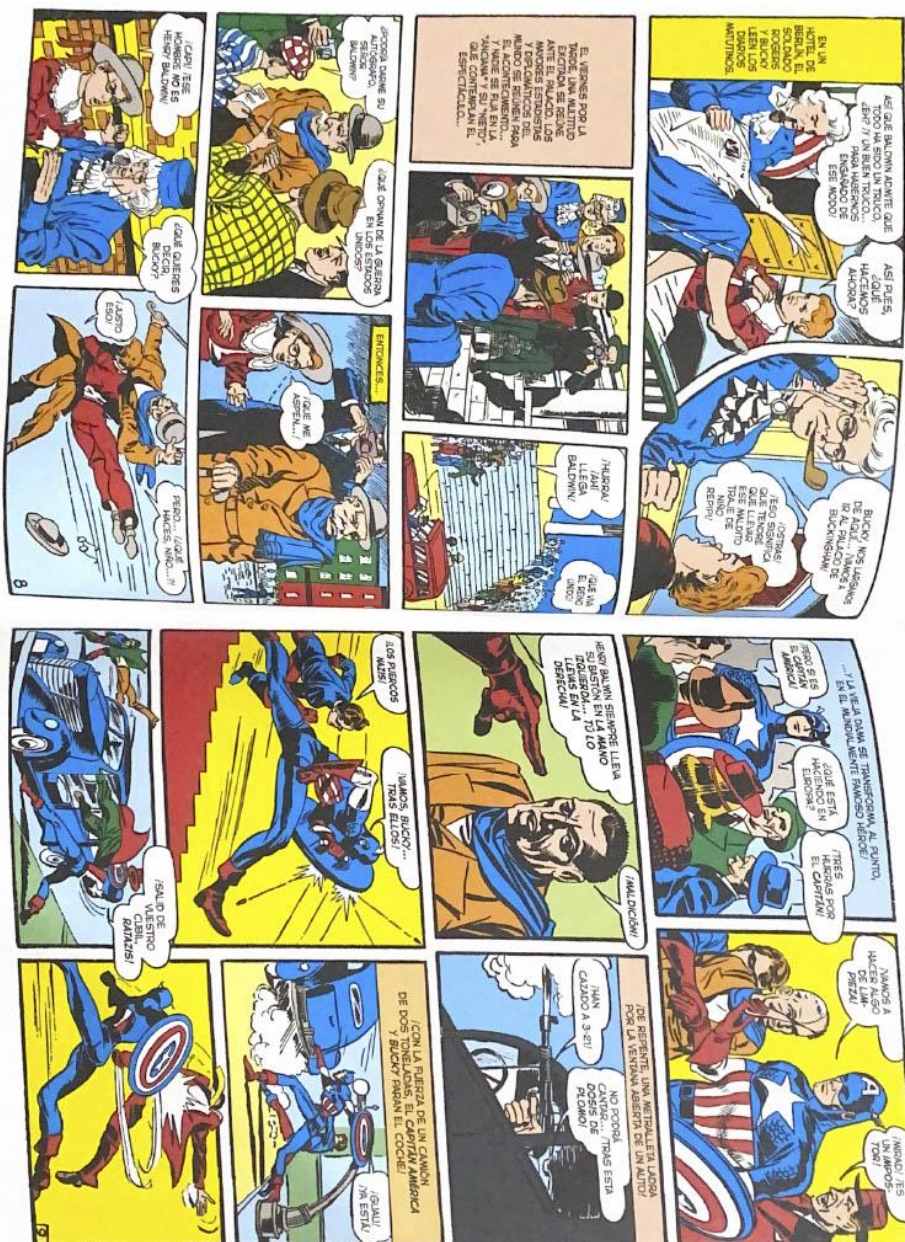






















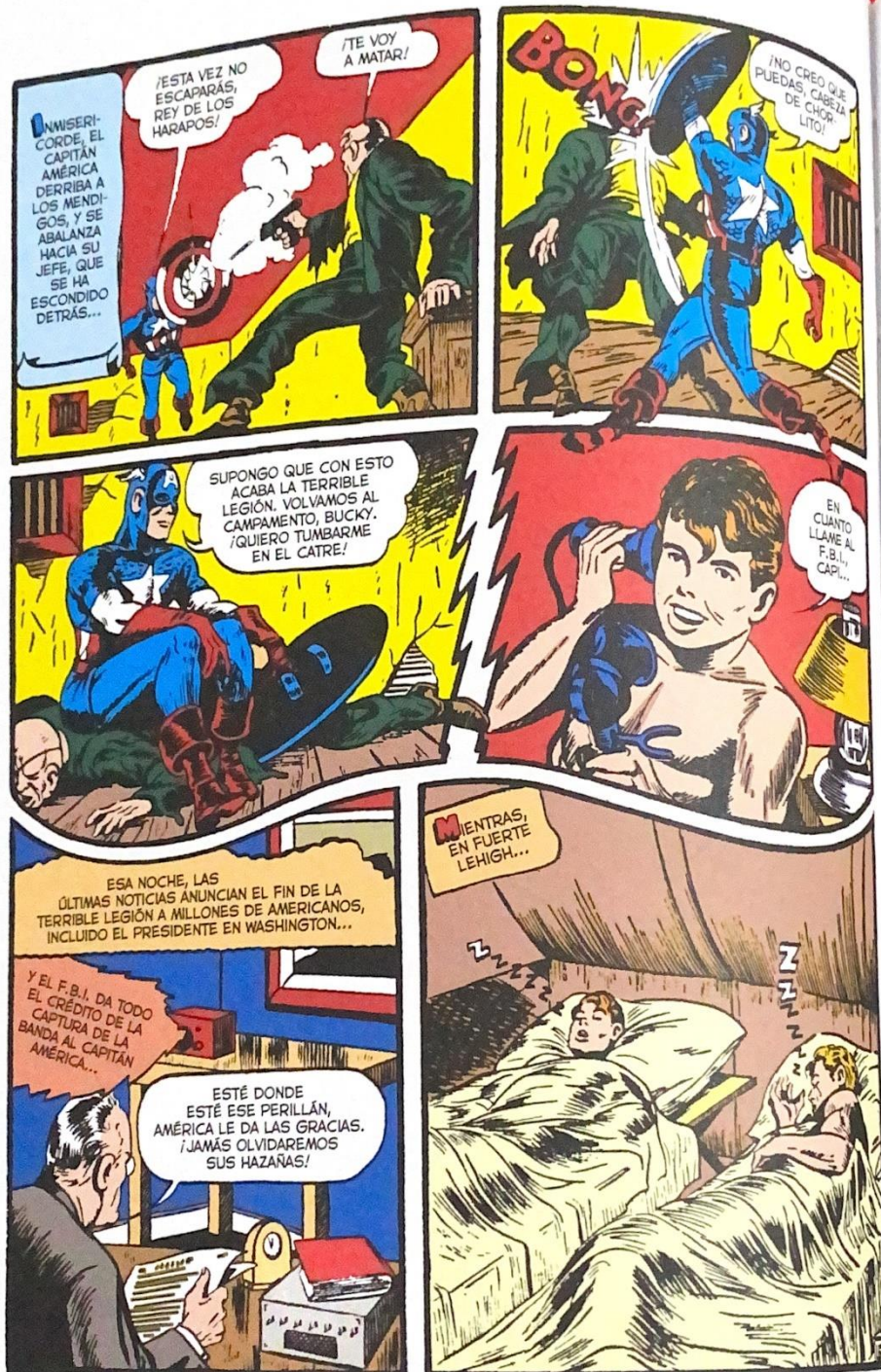












La penúltima historia que tratamos es la segunda del cuarto número, cuyas páginas en el libro son 181 a 190.













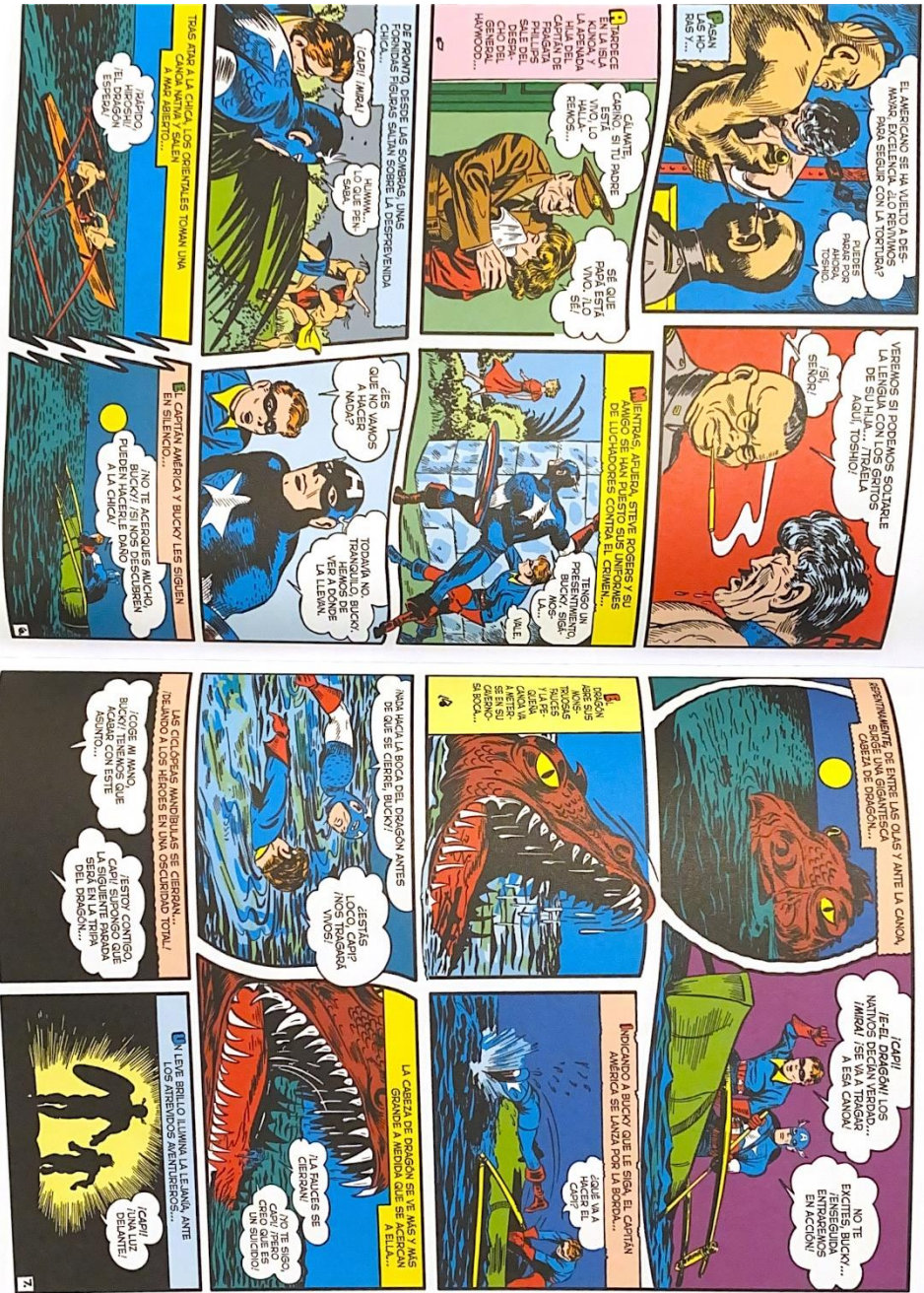




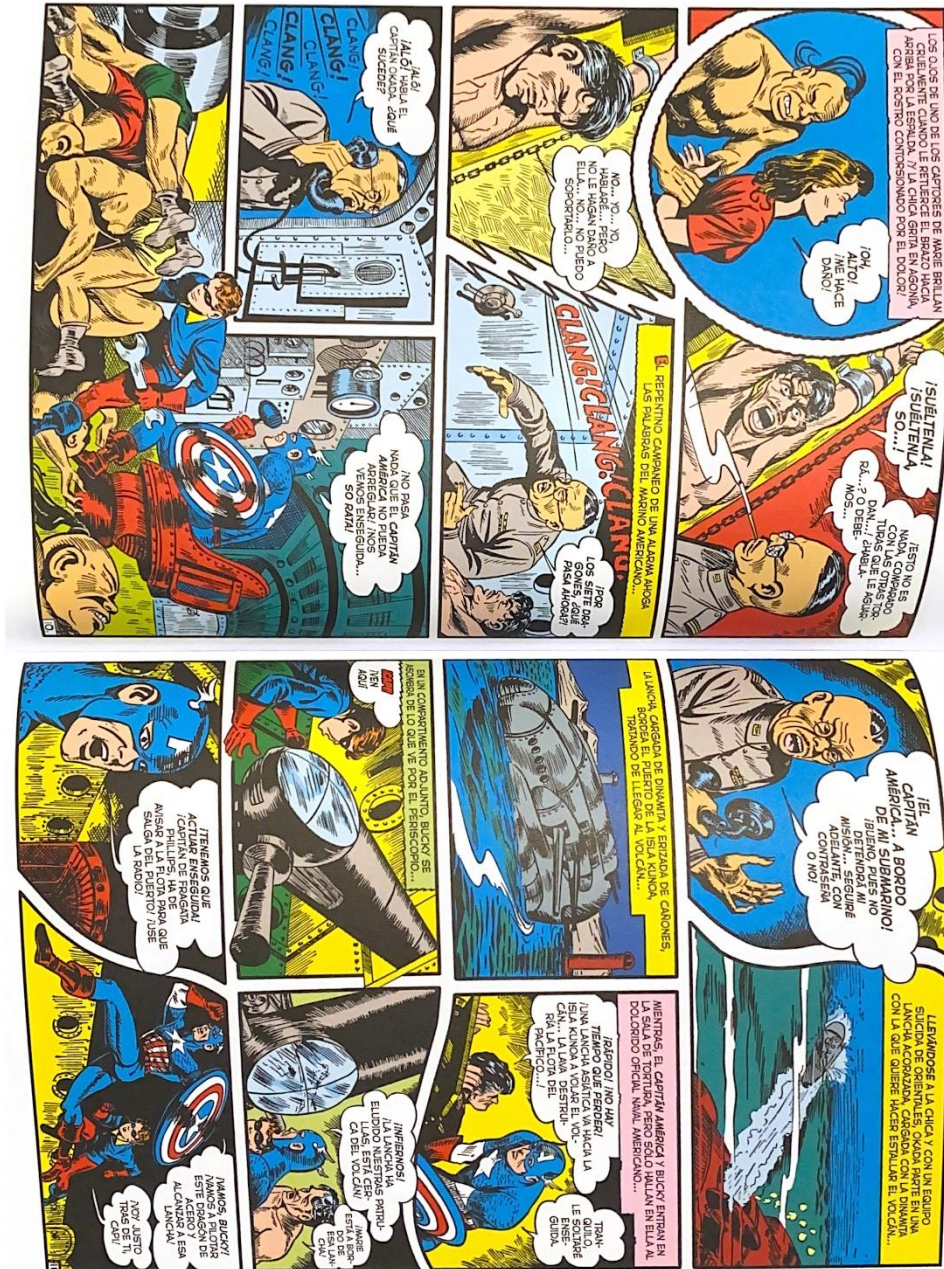
Finalmente, la última historia que usaremos como recurso será la segunda del quinto número, que pertenece a las páginas 231 a 245.















ANEXO – INTERESES DEL ALUMNADO

Para realizar este último apartado se me ocurrió organizar una encuesta con preguntas cortas, dirigida a los alumnos 1º de bachillerato y 4º ESO, pues era a quienes está orientada la unidad didáctica propuesta. Para ello elaboré una serie de preguntas que muestro a continuación, con el fin de obtener datos acerca de los intereses del alumnado, de su posición frente a la Historia como asignatura y de sus gustos por unidades didácticas acompañadas de componentes más novedosos como podría ser la introducción del cine, arte, cómics, manga o anime como recursos para el trabajo de la asignatura. Con el fin de lograr reunir información de gustos actuales y poder utilizarnos como recursos puntuales a la hora de explicar la materia o preparar una unidad didáctica.

Encuesta:

0. Nombre (opcional) y curso (obligatorio)
1. ¿Tienes algún hobby? ¿Cuál? (fotografía, lectura, música, videojuegos...)
2. ¿Qué tipo de música escuchas? Cita tu TOP 3 artistas.
3. ¿Qué géneros de series o cine te gustan? Cita tus 3 películas favoritas.
4. ¿Qué sueles leer? (libros, cómics, manga...) Cita lo último que hayas leído por cuenta propia.
5. ¿Crees que es importante estudiar la historia?
6. ¿Por qué sí o por qué no?
7. ¿Te gustaría trabajar en la asignatura de historia con películas, series, cómics, libros o manga?
8. ¿Alguna sugerencia o idea de cara a abordar la asignatura de Historia o qué te gustaría aprender en la asignatura así como incidir o profundizar más?

Así a través de esta encuesta podremos acercarnos más a los intereses y opiniones del alumnado. Al fin y al cabo los tiempos cambian, con ellos los gustos y aficiones, debemos tratar de fomentar una educación que se base en ejemplificaciones, comparaciones o el uso de recursos de la

actualidad, que motiven al alumnado para lograr su máxima implicación y rendimiento en el aula.

A continuación hablaré sobre los resultados de dicha encuesta. En total la participación ha sido de 60 alumnos del centro San Ignacio Jesuitas de Pamplona, entre los cursos de 4º ESO y 1º bachillerato. A continuación comentaremos algunas de las preguntas y respuestas que podemos utilizar, o sacar en conclusión, para ver los intereses del alumnado y en consecuencia posibles recursos a tener en cuenta.

En la primera pregunta, acerca de los hobbies que tienen, el 90% de las respuestas se basan en dos aspectos principales, música y deporte. A raíz de ello se me ocurren propuestas como acercar la música a las clases de historia de dos maneras. La primera, con la incorporación junto con imágenes para hacer un resumen de lo visto en una lección, y por otro lado, utilizar canciones con un significado o trascendencia a nivel histórico para explicar ciertos acontecimientos, como por ejemplo la canción sobre el fin de la guerra fría del grupo Scorpions – “*Wind of change*”.

En cuanto a la pregunta sobre cuáles son los géneros de cine o series que les gustan, la mayoría, casi un 80% de ellos, ha puesto películas relacionadas con el género de acción, y de ellos más de la mitad referidas a la industria del cine de superhéroes. Algo que muestra la incidencia del género en los intereses o gustos del alumnado, lo cual puede significar que una unidad didáctica como la propuesta en el presente trabajo pueda serles de gran interés a la hora de abarcar la materia.

Por lo general, en lo que respecta a la lectura, más del 70% de la clase no lee o lo hace muy poco. La mayoría de los lectores afirman que buscan libros juveniles y sino los que les mandan en el colegio. Sin embargo, más del 90% preferirían un libro físico a uno digital.

En lo referido a si consideran importante estudiar la historia, la mayoría, más de un 80% considera que sí es importante, aunque solo sea por interés y conocer el pasado para no repetir posibles errores. Lo que si es cierto, es que gran parte considera que hay asignaturas en un primer plano (matemáticas, economía, lengua...) mientras que la Historia se queda relevada a un segundo lugar.

Finalmente, más del 95% de los encuestados consideran que las clases deberían ser más interactivas, a través de películas, trabajos e incluso juegos. Otros también se refieren a estudiar historia poniendo ejemplos de actualidad o consecuencias actuales en relación con el pasado. En lo que coincide la gran mayoría es en dejar de lado la clase magistral y permitir el acceso e incorporación de nuevos recursos o nuevas maneras de enseñar historia, algunos incluso comentan que se podría trabajar a través de videojuegos como *Assassins Creed*, el cual recorre diferentes épocas históricas con sus acontecimientos más destacados, u otros juegos de guerra como *Call of Duty*.

BIBLIOGRAFÍA

- Brewer, Susan A., “Fighting for freedom: The second world war and a century of American war propaganda”, en: *Jutisfying war*, Londres, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 218-235.
- Daniels, Les, *Marvel, cinco fabulosas décadas*, Barcelona, Editorial Planeta Deagostini, 1996.
- Dittmer, Jason, “America is safe while its boys and girls believe in its creeds!” *Captain America and American identity prior to World War II*, *Environment and planning D: Society and Space*, 25, 2007, pp. 401-423.
- García Ruiz, Manuel, *II Guerra Mundial: Eclosión del cómic de propaganda*, Madrid, Instituto Español de Estudios Estratégicos. 2018.
- Milford, Mike, “Veiled intervention: Anti-semitism, allegory and Captain America. Michigan state University”, *Rhetoric and public affairs*, 20/4, 2017, pp. 605-634.
- O. D. Veloso, Francisco, “Comicbooks as cultural archeology: Gender representation in Captain America during World War II”, *Linguistics and the human sciences*, 11/2-3, 2015, pp. 284-299.
- Quesada, Joe; Stan Lee et al., *Crónica Marvel una historia año por año*, Madrid, Ed. Pearson Alhambra. 2009.
- Rodríguez Moreno, José Joaquín, *Los cómics de la II Guerra Mundial*. Cádiz, Universidad de Cádiz, Servicio de publicaciones. 2010.

- Simon, Joe; Jack Kirby; Stan lee y Al Avison, El Capitán América: La Edad Dorada, Barcelona, Editorial Panini. 2019.
- Stevens, J. Richard, “Masculinity and violence”, Television and popular culture. 2015.
- Taylor, Phillip M., Munitions of the mind, a history of propaganda from de ancient world to the present era, Manchester, Manchester University Press, 2003.
- Villares, Ramón y Bahamonde, Ángel. Historia del mundo contemporáneo, 1º bachillerato. Editorial Santillana Educación S.L. 2002.